СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК: ВСЕ О JAGGED ALLIANCE 2



ВНИМАНИЕ! В августе ВСТРЕЧАЙТЕ:



С **30 ИЮЛЯ '99** «**СТРАНА ИГР**» будет выходить в новом формате: *финская полиграфия, новый дизайн, новые рубрики, постер в каждом номере...*

С **29 ИЮЛЯ '99** в продаже **НОВАЯ ГАЗЕТА «СТРАНА PC ИГР»** ТОЛЬКО для поклонников игр на PC: *никаких приставок, самая свежая информация, авторитетные авторы*



Добро пожаловать в Арулько — страну, где ни на секунду не стихает канонада выстрелов и не смолкает рев снарядов. А ведь еще совсем недавно это место можно было назвать райским уголком. Но щедрый край, где земля богата залежами драгоценных металлов, оказался под гнетом жестокой узурпаторши Дейдраны.

Бывший правитель **Арулько** — **Энрико Чивалдори** — нанял вас как лучшего специалиста по проведению масштабных тактических операций, предложив скромное (по меркам властителя целой страны) вознаграждение и дав карт-бланш на использование всех ресурсов **Арулько**. Единственная задача, которую **Чивалдори** поставил перед вами — свергнуть **Дейдрану**, вероломно захватившую бразды правления.

Итак, вы хорошо известны и пользуетесь заслуженным уважением Международной Ассоциации Наемников, или просто Ассоциации. Эта организация предоставляет список наемников, которые готовы за определенную плату взять на себя грязную работенку. В Ассоциации работают только настоящие профессионалы, все дилетанты и любители были уволены и перешли в подчинение другим организациям.

Вы готовы задать жару солдатам безжалостной королевы? Тогда добро пожаловать в **Арулько**!

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ. Регистрационный номер 014416 от 31.01.96



Третий спецвыпуск **«Страны Игр»** целиком посвящен великолепной игре **Jagged Alliance 2** и ее локализованной версии — **«Агонии Власти»**. В этой настольной книге начинающего борца за свободу и независимость Арулько вы найдете полное прохождение игры, описания всех наемников, их оружия и снаряжения, тактические и стратегические советы, полезные таблицы, конкурс и многое другое.

Ваши предложения, отзывы и комментарии присылайте на **e-mail**: **spec@gameland.ru**, а еще лучше — заполните анкету и отправьте ее по адресу: **101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652**.

Вам нравится проходить игры, и вы готовы рассказать о них миру? Нет ничего проще: присылайте нам короткий рассказ о себе и небольшую тестовую статью-прохождение. Быть может следующий спецвыпуск мы будем делать уже вместе :)

Максим Заяц,
редактор спецвыпусков **«Страны Игр»**
maxim@gameland.ru

СТРАНА ИГР журнал
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* — *главный редактор*
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* — *эксперт*
Наталия Васильева *dreg@gameland.ru* — *эксперт*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
АЛ — *графика*
ЛИ — *цвет*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер отдела*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail spec@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**ХГС**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»
Заказ №

Тираж **20 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**



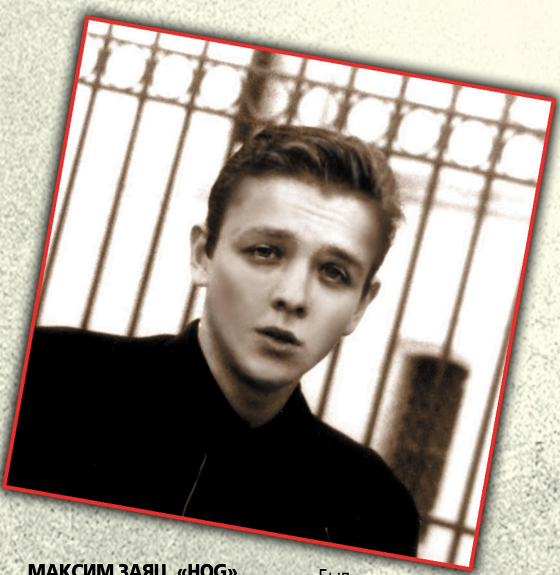
СЕРГЕЙ ЛЯНГЕ, «GAMEGURU»

ЗДОР:	*80*
ПДВ:	*67*
ЛОВ:	*75*
СИЛ:	*80*
МДР:	*86*
ЛДР:	*99*
МЕД:	*33*
ВЗРВ:	*16*
МЕХ:	*74*
МТК:	*70*
УРВ:	*4*

Культовая личность, за плечами которой большой и тернистый путь к славе и признанию.

Коллеги уважают его не только за высочайший профессионализм, но и за открытый дружелюбный характер.

В последнее время подумывает о том, чтобы оставить службу и поселиться в своем бунгало на берегу Средиземного моря.



МАКСИМ ЗАЯЦ, «HOG»

ЗДОР:	*70*
ПДВ:	*85*
ЛОВ:	*75*
СИЛ:	*80*
МДР:	*97*
ЛДР:	*80*
МЕД:	*50*
ВЗРВ:	*10*
МЕХ:	*30*
МТК:	*70*
УРВ:	*4*

Был снайпером и участвовал в различных военных операциях. Последние **5** лет работает под прикрытием в тылу врага. Единственный снимок, который мы смогли отыскать, сделан в госпитале, где он проходил курс лечения после серьезного ранения.

По праву считается настоящим профессионалом. Любит женщин. Предельно точен и исполнителен.



НАТАЛЬЯ ВАСИЛЬЕВА, «SONYA»

ЗДОР:	*70*
ПДВ:	*73*
ЛОВ:	*95*
СИЛ:	*63*
МДР:	*85*
ЛДР:	*32*
МЕД:	*95*
ВЗРВ:	*23*
МЕХ:	*50*
МТК:	*50*
УРВ:	*4*

Свою первую перевязку осуществила еще будучи ребенком. **SONYA** — великолепный врач, способная применять свои навыки в самых экстремальных ситуациях.

Отличные познания в медицине позволяют ей с одинаковой легкостью спасать людям жизнь... или отнимать ее у них.

В совершенстве владеет холодным оружием.

С уважением относится к методам работы **JURIK**'а.



ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ, «JURIK»

ЗДОР:	*93*
ПДВ:	*70*
ЛОВ:	*95*
СИЛ:	*99*
МДР:	*75*
ЛДР:	*50*
МЕД:	*13*
ВЗРВ:	*80*
МЕХ:	*45*
МТК:	*99*
УРВ:	*4*

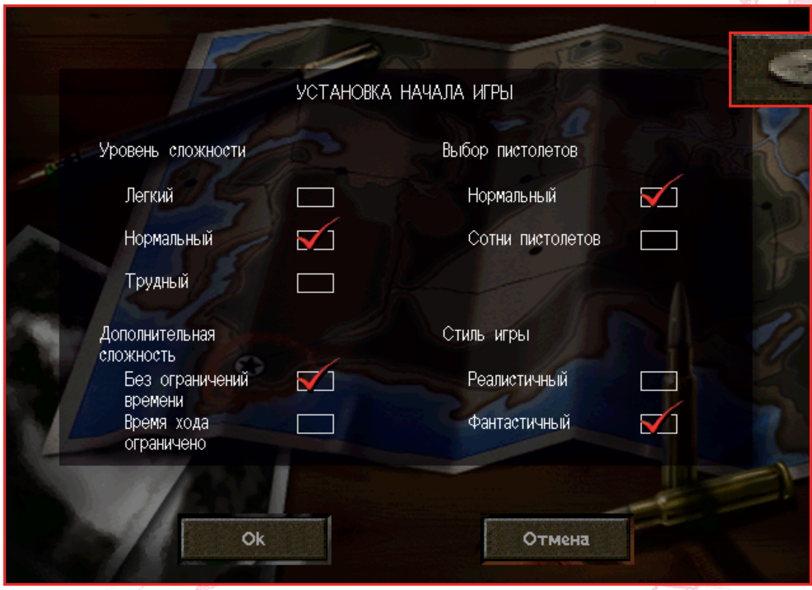
Воин-одиночка. Любит животных больше, чем людей. На все свои задания выходит в паре с **Биксом** (эрдельтерьер).

Одинаково хорошо владеет любыми видами оружия. Приходит в восторг от работы в ночное время суток. Неравнодушен к **SONYA**.

Абсолютно беспощаден, но справедлив. Одно его имя способно повергнуть врагов в состояние паники.


ИНТЕРФЕЙС
ИНТЕРФЕЙС
JAGGED ALLIANCE 2
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК
005

НАСТРОЙКИ И ОПЦИИ





УСТАНОВКА НАЧАЛА ИГРЫ

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ:

Легкий — рекомендуется всем тем, кто жаждет легкой победы и/или плохо разбирается в стратегических играх.

Нормальный — идеально подходит для тех, кто уверен в своих силах и уже неплохо знаком со знойным островом Метавирой.

Трудный — для тех, кто обладает железными нервами и богатым опытом ведения боевых действий. Эй, Майк, не хочешь ли сыграть разок!?..

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СЛОЖНОСТЬ:

Без ограничений времени — в походовом режиме ход завершается нажатием на кнопку <**Готово**> и никак не ограничивается по времени.

Время хода ограничено — на ход отводится фиксированное время, по истечении которого ход автоматически переходит к противнику.

ВЫБОР ПИСТОЛЕТОВ:

Нормальный — предлагается стандартный набор вооружения без специальных образцов (но это отнюдь не значит, что вам не будет из чего выбирать!).

Сотни пистолетов — появляются дополнительные стволы. Этот режим подходит для тех, кто понимает разницу между **M240G** (пехотный вариант танкового пулемета **M240**) и «**Клином**» (пистолет-пулемет, разработанный М.Е. Драгуновым).

СТИЛЬ ИГРЫ:

Реалистичный — все события будут укладываться в рамки обычного представления о мире — никакой научной фантастики!

Фантастичный — на территории Арулько, а точнее, глубоко под землей, будут обитать создания, которые украсили бы любой фильм С. Спилберга.

ЭКРАН ОПЦИЙ

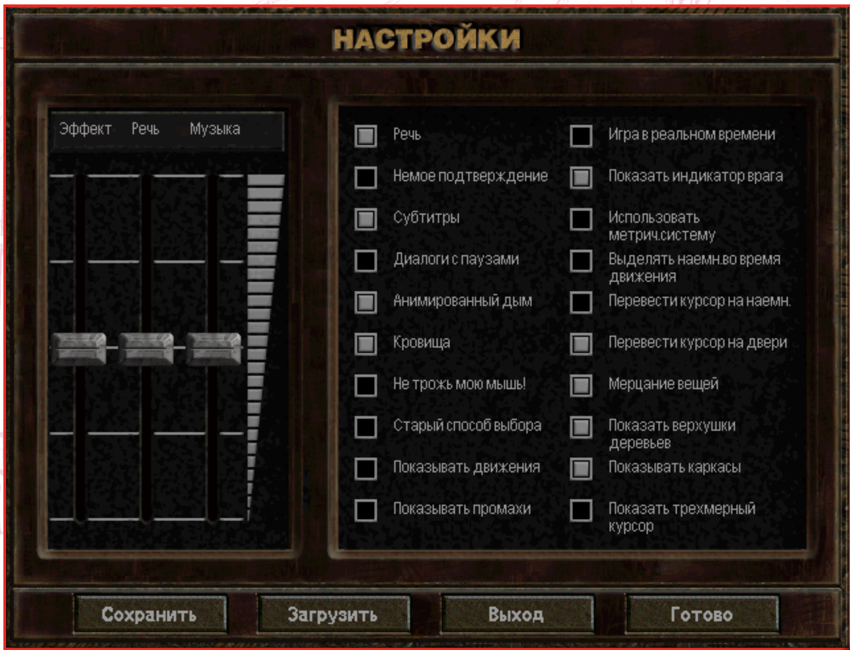
Для вызова этого экрана щелкните на иконке с изображением компакт-диска или нажмите клавишу <**O**>.

В нижней части экрана присутствуют стандартные кнопки, ответственные за сохранение игры, загрузку игры и выход. Не забывайте, что существует возможность быстрого сохранения/восстановления игры без вызова экрана опций — <**Alt+S/Alt+l**>.

Слева расположены ползунки-регуляторы громкости звуковых эффектов, речи и музыки.

В правой части находятся переключатели опциональных настроек, с помощью которых вы можете приспособить Jagged Alliance 2 под свой собственный стиль игры. Итак:

Речь — включение/выключение озвучивания





диалогов. Состояние по умолчанию — **вкл**.

Немое подтверждение — при включенной опции наемники не осуществляют голосового подтверждения полученной команды. Состояние по умолчанию — **выкл**.

Субтитры — включение/выключение отображения текста диалогов. Состояние по умолчанию — **выкл**.

Диалоги с паузами — включение/выключение паузы между сменой текста диалога (эта опция доступна при включении предыдущей). Состояние по умолчанию — **выкл**.

Анимированный дым — при выключенной опции не отображаются тени от персонажей и эффекты анимации. Это позволит несколько увеличить скорость игры на медленных машинах. Состояние по умолчанию — **выкл**.

Кровища — включение/выключение кровавых сцен при гибели или ранении персонажей. Состояние по умолчанию — **вкл**.

Не трожь мою мышь! — не перемещать курсор при появлении окна. Состояние по умолчанию — **выкл**.

Старый способ выбора — выделение наемников тем же способом, что и в предыдущих играх (Jagged Alliance, Jagged Alliance: Deadly Games). Состояние по умолчанию — **выкл**.

Показывать движения — отображать путь, по которому будет двигаться наемник (в режиме реального времени). Того же результата можно добиться, если нажать и удерживать клавишу <**Shift**>. Состояние по умолчанию — **выкл**.

Показывать промахи — показывать куда попала пуля (граната) при промахе. Состояние по умолчанию — **выкл**.

Игра в реальном времени — при включенной опции необходимо дважды щелкнуть мышью, для того чтобы наемник отправился в указанную точку (в режиме реального времени). Состояние по умолчанию — **выкл**.

Показать индикатор врага — отображать в углу портрета наемника число противников, которых он видит. Состояние по умолчанию — **вкл**.

Использовать метрическую систему — при отключенной опции используется английская система мер (расстояние измеряется в футах), при включенной — метрическая (расстояние измеряется в метрах). Состояние по умолчанию — **выкл**.

Выделять наемника во время движения — подсвечивать пространство вокруг наемника при его движении. Отключение этой опции существенно ускоряет работу игры во время ночных миссий. Состояние по умолчанию — **вкл**.

Перевести курсор на наемника — при нахождении курсора в непосредственной близости от фигуры наемника он автоматически переместится к этому наемнику. Состояние по умолчанию — **выкл**.

Перевести курсор на двери — при нахождении курсора в непосредственной близости от двери он автоматически переместится к ней. Состояние по умолчанию — **вкл**.

Мерцание вещей — при включенной опции подсвечивается контур предметов, лежащих на земле (из тактического экрана опция переключается с помощью клавиши <**I**>). Состояние по умолчанию — **вкл**.

Показать верхушки деревьев — включение/выключение отображения крон деревьев (иногда за густой листвой трудно увидеть противника или наемника). Из тактического экрана опция переключается с помощью клавиши <**T**>. Состояние по умолчанию — **вкл**.

Показывать каркасы — при включенной опции очерчиваются тонкими линиями контуры зданий (из тактического экрана опция переключается с помощью клавиши <**W**>). Состояние по умолчанию — **вкл**.

Показать трехмерный курсор — при включенной опции курсор отображается в виде параллелепипеда (удобно при нахождении наемников на крышах домов). Из тактического экрана опция переключается с помощью клавиши <**Tab**>. Состояние по умолчанию — **выкл**.

ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ КОМАНД

ВЫДЕЛЕНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ НАЕМНИКОВ И ОТРЯДОВ

F1..F6	**Выделить наемников в текущем отряде.**
/	Отцентровать экран относительно выделенного наемника
Пробел	**На тактическом экране — перейти к следующему наемнику в текущем отряде**
Alt	При щелчке по портрету наемника с нажатой клавишей <**Alt**> экран отцентруется относительного этого наемника, но текущий персонаж не сменится
Alt+F	**Сохранять режим центровки экрана относительно выделенного персонажа в походовом режиме**
=	Выделить всех наемников в данном секторе, вне зависимости от их разбивки на отряды
1...0	**На тактическом экране меняется текущий отряд. На экране карты выбираются все наемники из данного отряда.**
Shift 1...0	На экране карты выделяются все наемники из отрядов 11-20
Ctrl	**На экране карты добавляет наемника к текущей группе**
Shift	На экране карты выделяет сразу несколько наемников, попавших в диапазон выделения
Shift+ пробел	**Выделяет следующий отряд**

ИЗМЕНЕНИЕ РЕЖИМОВ ДВИЖЕНИЯ

C	Наемник приседает
P	**Наемник ложится**
S	Наемник встает в полный рост
L	**Развернуть наемника в заданном направлении**
R	Переключение в режим бега
X	**Выделенный наемник и стоящий рядом персонаж (в т.ч. и NPC) меняются местами**
Z	Переключение в режим «стелс» (максимально скрытное перемещение)
Alt+Z	**Переключение в режим «стелс» всего отряда**
Shift	Показывает маршрут движения наемника
End	**После остановки наемник продолжает двигаться по прежнему маршруту**
Alt	Наемник двигается спиной вперед или боком

РАЗЛИЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

A	**Автоматическая перевязка всех наемников (не всегда возможна)**
B	Включение режима стрельбы очередью (для соответствующего оружия)
Esc	**Прервать текущее действие (движение, перевязку, стрельбу и пр.)**
Ctrl	Активирует курсор в виде руки (поднять предмет)

ОСТАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ

C	**На экране карты вызвать окно с продлением контракта/увольнением наемника**
D	Закончить текущий ход (в походовом режиме при сражении)
E	**Перейти к следующему противнику, которого видит наемник**
H	Вызвать окно с контекстной помощью
I	**Включить/выключить подсвечивание предметов**
M	Вызов экрана карты
N	**Переключение между целями, которые перекрывают друг друга**
O	Вызов экрана настроек (опций)
V	**Показать версию игры**
W	Включить/выключить отображение контуров сооружений
T	**Включить/выключить отображение крон деревьев**
Z	На экране карты включить фильтр отрядов ополчения
`	**Переключение между панелью с портретами наемников и панелью с содержимым их карманов (слотов)**
*	Переключение цвета мерцания предметов (красный/белый)
Shift	**Взять все предметы (например, несколько магазинов) из слота. На тактическом экране при нажатой клавише <Shift> ускоряется скроллинг карты. На экране карты при указании маршрута с нажатой клавишей <Shift> выбирается кратчайший маршрут**
Пробел	На экране карты переключает компрессор времени с текущей скорости на паузу и наоборот
Pause	**Останавливает игру**
Tab	Переключает уровень курсора — с нижнего (земля) на верхний (крыши домов) и наоборот
Enter	**На тактическом экране — переход к следующему врагу, которого видит хотя бы один наемник. На экране карты открывает/закрывает inventory наемника**
Insert	На тактическом экране показывает крупную карту сектора. На экране карты поднимает на единичку текущий уровень отображения (например, с первого подземного уровня на поверхность и т.д.).
Delete	**На экране карты уменьшает на единицу текущий уровень (например, с поверхности на первый подземный уровень и т.д.)**
Home	На экране карты сдвигает окно с сообщениями к первой строчке
End	**На экране карты сдвигает окно с сообщениями к последней строчке**
Page Up	На экране карты сдвигает окно с сообщениями вверх на одну страницу
Page Down	**На экране карты сдвигает окно с сообщениями вниз на одну страницу**
Вверх	На экране карты сдвигает окно с сообщениями вверх на одну строку
Вниз	**На экране карты сдвигает окно с сообщениями вниз на одну строку**
F1...F6	На экране карты сортирует список наемников по одному из критериев (по имени, по выполняемому заданию и т.п.)
Влево	**На экране карты выбирает предыдущего наемника**
Вправо	На экране карты выбирает следующего наемника
Alt+C	**На основном экране вызывает последнюю сохраненную игру**
Alt+S	Быстрое сохранение игры в специальный слот
Alt+L	**Быстрое восстановление игры из специального слота**
Alt+X	Выход из игры
Ctrl	**На экране восстановления игры выдает информацию по сохраненной игре**
Strl+S	Вызывает экран сохранения игры
Ctrl+L	**Вызывает экран восстановления игры**


НАЕМНИКИ
НАЕМНИКИ
JAGGED ALLIANCE 2
СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК
009

НАЕМНИКИ



Наемники — это те бравые ребята, которые готовы лезть в огонь и в воду по вашему приказу. Правда, готовность эта диктуется отнюдь не альтруистическими соображениями, а стабильно выплачиваемым жалованьем. Когда наемник получает свой гонорар, он переходит под ваше командование и в меру сил и возможностей исполняет полученные приказы, но задаром он вряд ли будет иметь с вами дело.

Как командир вы просто обязаны знать, что любой из наемников является уникальной личностью, и дело тут не столько в его специфических способностях, сколько в складе характера и привычках. Не все наемники станут работать в одной команде. Не каждому из них по душе убийства и кровопролитие. Не всякий умеет хорошо ориентироваться в темноте. Не всякий умеет плавать. Не каждый станет стрелять в беззащитных гражданских или товарищей по оружию. И этот перечень можно продолжать еще очень долго.

Прежде чем использовать наемников как безликих солдат, готовых броситься под пули врага, имеет смысл более подробно остановиться на их биографиях и особенностях характера.

ХАРАКТЕРИСТИКИ НАЕМНИКОВ

Каждый наемник обладает рядом характеристик, которые во многом определяют его специализацию. Так, например, можно выявить «**медиков**», «**снайперов**» или «**механиков**». Разумеется, такое деление весьма условно — наемник запросто может быть специалистом сразу в нескольких областях или, наоборот, не иметь профессиональных навыков ни по одному из пунктов. Все приведенные в таблицах значения являются начальными; по ходу действия они будут прогрессировать.

Итак, разберем основные параметры наемников. Цифра возле соответствующей характеристики показывает, насколько силен в этой области ваш подопечный. Нижняя граница — **0** (полный профан), верхняя — **100** (суперпрофессионал). Для удобства восприятия можно считать, что численные значения характеристик даны в процентах.

ЗАРПЛАТА (ЖАЛОВАНИЕ)

Сумма, которую наемник требует за свою работу. Вы можете заключить контракт на один день, на одну неделю и на две недели. Как правило, чем больше срок соглашения, тем меньше приходится платить в пересчете за один день. Оплата по контракту производится немедленным переводом денег на счет наемника, после чего вы уже никак не сможете вернуть потраченную сумму назад. Тщательно взвешивайте все плюсы и минусы каждого солдата, прежде чем осуществлять его вербовку.

ЗДОРОВЬЕ

Обобщенный показатель физического развития наемника и того количества повреждений (ранений), которые он может получить, прежде чем отправится к праотцам. Чем выше здоровье персонажа, тем четче и аккуратнее он действует.

ПОДВИЖНОСТЬ

Общая скорость реакции персонажа на внешние воздействия. Чем выше подвижность наемника, тем шустрее он среагирует на звук выстрела или на укус комара. Подвижность влияет на скорость передвижения персонажа и на его координацию.

ПРОВОРНОСТЬ (ЛОВКОСТЬ)

Способность наемника быстро и точно выполнять определенные действия. Очень важная характеристика для снайперов и медиков, у которых в ответственный момент не должна дрогнуть рука.

СИЛА

Грубая мускульная сила персонажа. Она бывает полезна в рукопашном бою (кто сможет выдержать удар железного кулака, сравнимый с ударом молота?) и при высаживании дверей.

МУДРОСТЬ

Общий интеллект наемника, его способность анализировать факты и делать правильные выводы. В первую очередь влияет на способность персонажа к обучению, а также на работу со сложными устройствами — вряд ли человек, не получивший и начального образования, сможет справиться со сложной электронной ловушкой.

ЛИДЕРСТВО

Обаяние наемника, способность к руководству и умение убеждать в своих словах. Лидерство влияет на общую эффективность действий наемника на поле брани, а также на реакцию жителей Арулько (неигровых персонажей).

Помимо основных характеристик существуют еще четыре дополнительных, которые во многом определяют конкретную специализацию персонажа. В отличие от основных, дополнительные характеристики с нулевыми значениями никогда не будут прогрессировать! Т.е. персонажу с нулевыми познаниями в области медицины никогда не стать доктором и т.д.

МЕДИЦИНА

Умение обрабатывать раны, накладывать повязки и вообще оказывать медицинскую помощь. Персонажи с неразвитым навыком медицины с трудом справляются с пустяковой царапиной, а профессионалы-доктора без проблем проведут сложную операцию в самых неблагоприятных условиях. Для того чтобы доктор смог оказать помощь, в его арсенале должна находиться аптечка или саквояж с медицинскими инструментами.

ВЗРЫВЧАТКА

Специалист в области взрывчатых веществ способен без риска для собственной жизни и здоровья окружающих деактивировать бомбу, разминировать ловушку, заложить взрывчатку и т.д. Профессионалы-взрывники способны отключить даже самое хитроумное и сложное взрывное устройство, в то время как низкоквалифицированные наемники разнесут в щепки здание при попытке закурить.

МЕХАНИКА

Способности по ремонту оружия и предметов экипировки. Без постоянного контроля и починки оружие быстро приходит в негодность и попросту заклинивается в самый неподходящий момент.

МЕТКОСТЬ

Умение точно и быстро целиться и вовремя спускать курок. Крайне важный показатель для любого наемника, которому придется держать в руках оружие.

И, наконец, последняя характеристика, которая отражает общий опыт наемника, его

послужной список и срок работы в Ассоциации. Опыт (или уровень) персонажа влияет на:

- ***способность обнаруживать ловушки и другие скрытые опасности;***
- *маскировку;*
- ***скорость изменения направления взгляда и его фокусировки;***
- *перехват хода противника («перерыв!») и защиту от такого перехвата;*
- ***общую эффективность действий в сражениях;***
- *величину гонорара наемника.*

Все характеристики (за исключением тех, которые равны нулю) будут прогрессировать по мере того как наемник будет использовать соответствующие навыки. Например, чем дольше механик занимается починкой предметов, тем выше становится его показатель «механика» и т.д. Кроме того, наемники периодически отправляются на выполнение заданий **A.I.M.** или **M.E.R.C.** и могут вернуться с измененными характеристиками (как в большую, так и в меньшую сторону).

Некоторые наемники при заключении контракта требуют оплаты медицинской страховки (или просто депозита). В случае, если на момент окончания срока действия договора наемник будет в добром здравии, эти деньги возвращаются к вам. Если он будет ранен, часть суммы страхового депозита пойдет на оплату лечения. Если же свое увольнение наемник встретит в цинковом гробу, вся сумма достанется его родственникам.

В компании **Malleus, Incus & Stapes** (на их сайт можно попасть через ссылку на вэб-страничке **A.I.M.**) производится страхование жизни наемника. Суть сделки в следующем: вы можете застраховать жизнь персонажа на определенную сумму, которая будет выплачиваться вам каждый день вплоть до окончания срока действия контракта с наемником. Предположим, вы наняли какого-либо наемника сроком на неделю и сразу застраховали его на сумму **1000$** в день. Через двое суток этот наемник был убит. Оставшиеся пять дней страховая компания будет выплачивать вам по тысяче «зеленых» в день, и на момент истечения срока действия контракта вы обогатитесь на **5000$**. Однако не следует использовать такой способ как единственное средство добывания денег. Высокая смертность подорвет авторитет вашей команды в глазах местных жителей (что скажется на их преданности и, следовательно, на доходах с шахт), да и сами наемники, глядя на смерть товарищей по оружию, могут пересмотреть условия контракта и покинуть ваш отряд.

Впрочем, среди наемников есть так называемое «**пушечное мясо**» (см. раздел *ПОЛЕЗНЫЕ ТАБЛИЦЫ*), на страховке которых можно заработать приличные деньги. Единственный нюанс — в роли убийцы выбирайте каких-нибудь свихнувшихся психопатов, которым доставляет искреннее наслаждение пускать кровь (например, **Потрошителя**). Но и здесь не теряйте бдительность — жертва вполне может начать отстреливаться и защищаться, поэтому перед осуществлением сего грязного дела лучше будет ее разоружить.

Наемники из **M.E.R.C.** не требуют медицинской страховки и заключают бессрочный контракт на службу. Т.е. выплачивая в день смехотворную сумму (порядка нескольких сотен долларов), вы можете заполучить наемника на произвольный срок (вплоть до увольнения или смерти). Вопрос только в том. насколько он окажется полезен — ведь в **M.E.R.C.** в основном поступают не самые лучшие ребята, как бы ни старался **Спек** убедить нас в обратном.

Справа от портрета каждого наемника имеются три вертикальных полоски-индикатора, максимальные значения которых определяются конкретными параметрами персонажа.



Первая **полоса красного цвета** — количество хит-поинтов наемника, его здоровье. Если наемник получает ранение, часть полоски окрашивается в желтый цвет. Это означает, что жизненная энергия вашего подопечного уменьшилась и на его теле присутствуют открытые раны. Наемник существенно ослабевает и постоянно теряет здоровье от кровотечения. Перевязку можно осуществить как прямо во время боя, так и после него, причем оказать первую помощь может любой наемник с ненулевым показателем по медицине (в том числе и сам раненый). Перевязанные и обработанные раны будут отображаться розовым цветом. После перевязки наемник вновь боеспособен (хотя и обладает меньшим числом **AP** (очки действия или экшнпойнты), их количество указывается в окне под полосками-индикаторами) и здоровья больше не теряет, так как кровотечение считается остановленным. Внимание! Даже маленькая неперевязанная рана может стать причиной быстрой смерти персонажа при запущенном «ускорителе времени»!

Если здоровье персонажа после ранения опустилось до отметки в **15** хит-поинтов (или ниже), он падает на землю, не в силах больше выполнять наши приказы. Максимум на что способен такой наемник — это слушать переговоры своих товарищей по оружию. При этом раненый теряет **1** хит-поинт каждый ход и эта единичка **навсегда** вычитается из его здоровья.

Когда в результате ранения и/или кровотечения жизнь наемника опускается до **10** единиц, он теряет сознание и готовится умирать. Он погибнет, если не оказать ему скорейшую медицинскую помощь.

Чтобы раны после перевязки зажили окончательно, необходимо присутствие доктора (опять же доктором может быть и сам раненый боец), который «превратит» розовую полоску в исходную красную, т.е. вернет здоровье наемника в первозданное состояние. Дополнительную информацию по врачеванию смотрите в разделе **СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**, пункт **НАЗНАЧЕНИЕ ЗАДАНИЙ НАЕМНИКАМ**.

Полоса синего цвета — это энергия наемника, его жизненные силы. Она показывает, насколько устал персонаж. Жизненные силы расходуются при ходьбе, беге, плавании, ползании по-пластунски, словом, при любых физических нагрузках. Кроме того, максимальное значение жизненных сил ограничивается по мере того как наемник все больше и больше желает поспать. Если полоска достигнет нуля, то наемник просто «вырубится», упадет без сознания и будет лежать так до тех пор, пока жизненные силы не восстановятся до приемлемого уровня (10 единиц). Кстати, по дыханию персонажей можно судить об их жизненных силах, и этот трюк помогает лучше оценить противника. Очевидно, что если последний дышит как загнанная лошадь, то AP на следующий ход у него будет совсем немного ...

Зеленая полоса отражает боевой дух наемника. Изначально она находится в среднем положении, что соответствует ее стабильному значению. Мораль понижается при гибели товарищей, при выполнении тех заданий, которые противоречат духовным устоям наемника (помните, не все ваши подопечные любят убивать!) и т. п.

При постоянном низком значении морали наемник может даже покинуть вашу команду, но это — крайний случай. Скорее всего, он просто будет выполнять задания с неохотой, спустя рукава.

Существует также еще одно важное понятие — **специализация наемника**. Количественной оценке этот параметр не поддается, но на деле ощутимо проявляется — например, если наемник специализируется на ночных миссиях, то он будет раньше других замечать врага, скрытого во тьме ночи, и более метко стрелять в плохо освещенных закоулках.

Некоторые ребята владеют навыками рукопашного боя (бокс и восточные единоборства). В принципе, махать кулаками умеет каждый наемник, но асы рукопашного боя делают это гораздо более эффективно, вырубая противника одним-двумя ударами.



Среди прочих наемников следует также отметить довольно необычную личность по имени **Ларри**. Этот парень не новичок, но профессионалом он никогда не был, и, более того, никогда не станет, а всему виной

его зависимость от наркотиков. В свое время **Ларри** прошел курс лечения и в нормальном состоянии представляет собой неплохого наемника. Вся беда в том, что порой он срывается, превращаясь в совершенно бесполезного солдата. Таким образом, **Ларри** предстает как бы в двух лицах.

Неудивительно, что такая солидная организация, как **A.I.M.**, отказалась от услуг бедолаги, и теперь **Ларри** зарабатывает себе на жизнь в компании сомнительных личностей под предводительством **Спека**.

РЕЕСТР НАЕМНИКОВ

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ:

ЗАР — зарплата наемника за день, неделю и две недели соответственно
ЗДОР — здоровье (хит-пойнты)
ПДВ — подвижность
ЛОВ — ловкость
СИЛ — сила
МДР — мудрость
ЛДР — способность к руководству (лидерство)
МЕД — медицинские способности
ВЗРВ — работа со взрывчатыми веществами
МЕХ — починка и механика
МТК — меткость
УРВ — опыт
ДЕП — страховка (для некоторых наемников она необязательна, и в этой графе стоит прочерк)
ИНВ — стоимость собственного оборудования и вооружения (покупка опциональна)

СПИСОК НАЕМНИКОВ ИЗ A.I.M.

ГАС ТАРБАЛС, «ГАС»

ЗАР: 6000/37000/70000
ЗДОР: 75
ПДВ: 65
ЛОВ: 84
СИЛ: 82
МДР: 94
ЛДР: 83
МЕД: 68
ВЗРВ: 76
МЕХ: 80
МТК: 97
УРВ: 8
ДЕП: 5.900
ИНВ: 3.420



Человек-авария. Поговаривают, что раньше **Гас** не мог выполнить ни одного задания без какого-либо происшествия. Однако после долгих и муторных переговоров **Гас** был-таки принят в агентство. Приехал он с небольшим опозданием, по причине полученного по дороге ранения.

Что касается боевых качеств, это вояка старой закалки. Он безоговорочно подчиняется любым приказам и по праву считается специалистом по тяжелым видам оружия. В арсенале **Гаса** имеются истории на все случаи жизни.

ЭРЛ УОКЕР, «МАГ»

ЗАР: 5500/35000/65000
ЗДОР: 95
ПДВ: 99
ЛОВ: 98
СИЛ: 92
МДР: 80
ЛДР: 16
МЕД: 24
ВЗРВ: 27
МЕХ: 91
МТК: 94
УРВ: 5
ДЕП: 5.500
ИНВ: 3.455



От него прямо-таки веет поразительным спокойствием и хладнокровием. **Эрл** весьма самонадеян и эгоистичен, но при этом чрезвычайно опасен — в бою любая кошка позавидует его гибкости и молниеносной реакции. Помимо всего прочего **Эрл** метко стреляет и всегда пребывает в хорошей форме. Он по праву причисляется к военной элите.

Кстати, **Эрла** прозвали **Магом** за прямо-таки фантастическое умение отпирать любые замки.

РОБЕРТ ДЖЕЙМС САЛЛИВАН, «ЛЫСЫЙ»

ЗАР: 4800/30000/63000
ЗДОР: 90
ПДВ: 90
ЛОВ: 96
СИЛ: 85
МДР: 93
ЛДР: 70
МЕД: 36
ВЗРВ: 66
МЕХ: 61
МТК: 92
УРВ: 5
ДЕП: 4.600
ИНВ: 2.855



Один из первых наемников, завербованных Ассоциацией. Профессионал высокой пробы, пользующийся немалым уважением коллег. Служба забрасывала его в самые разные «горячие точки» нашей планеты, и из всех операций **Роберт** выходил целым и невредимым, совершенствуя свои навыки. Практически идеален во всех областях, но особенно славно владеет холодным оружием.

Несмотря на высокий профессионализм, **Роберт** достаточно прост в общении, не заносчив и не проявляет агрессии без повода.

КАРЛ ШЕППАРДС, «ПОТРОШИТЕЛЬ»

ЗАР: 4000/25000/48000
ЗДОР: 81
ПДВ: 92
ЛОВ: 92
СИЛ: 79
МДР: 81
ЛДР: 37
МЕД: 2
ВЗРВ: 47
МЕХ: 37
МТК: 97
УРВ: 6
ДЕП: 4.000
ИНВ: 2.280



Псих. Настоящий маньяк, который обязательно заглянет жертве в глаза, прежде чем она испустит последний вздох. **Потрошитель**, пользуясь своими навыками по маскировке, предпочитает тихо нападать сзади. Даже в такой беспринципной конторе, как Ассоциация, **Потрошитель** выделяется своей изощренной жестокостью. Но надо отдать должное этому парню — с точки зрения профессиональных качеств равных ему практически нет.

Предпочитает работать в одиночку, считая себя мессией. Его ледяное спокойствие часто повергает жертв в благоговейный ужас.

КАЙЛ СИММОНС, «ТЕНЬ»

ЗАР: 3100/20500/39000
ЗДОР: 95
ПДВ: 96
ЛОВ: 83
СИЛ: 88
МДР: 77
ЛДР: 35
МЕД: 30
ВЗРВ: 22
МЕХ: 12
МТК: 92
УРВ: 5
ДЕП: 3.300
ИНВ: 1.620



Кайл был снайпером и участвовал в самых различных военных операциях. За годы службы он в совершенстве овладел искусством маскировки — **Кайл** способен спрятаться даже на открытой пустоши. К своим секретам он относится крайне ревностно и не желает делиться ими с другими наемниками.

Кайл — вояка выше среднего уровня, по праву считающийся настоящим профессионалом. Любит много говорить о себе, нередко забывая об истинной теме разговора.

ИВАН ДОЛВИЧ, «ИВАН»

ЗАР: 2950/20000/38000
ЗДОР: 94
ПДВ: 90
ЛОВ: 95
СИЛ: 87
МДР: 83
ЛДР: 35
МЕД: 15
ВЗРВ: 55
МЕХ: 14
МТК: 92
УРВ: 4
ДЕП: 3.500
ИНВ: 1.620



Иван — культовая личность, известная не только в Ассоциации, но и далеко за ее пределами. Бывший майор Красной Армии, он служит верой и правдой Ассоциации, устанавливая все новые и новые рекорды по части отправленных в мир иной противников. Не так давно **Иван** привел в ряды наемников своего племянника **Игоря**

Иван хладнокровен, фантастически выдержан и не теряет контроля ни в какой ситуации. Более бесстрастного и исполнительного наемника вам не сыскать.

ШЕЙЛА СТЕРЛИНГ, «СТРЕЛКА»

ЗАР: 2900/19000/35000
ЗДОР: 87
ПДВ: 89
ЛОВ: 76
СИЛ: 64



МДР: *81*
ЛДР: *39*
МЕД: *17*
ВЗРВ: *21*
МЕХ: *4*
МТК: *99*
УРВ: *5*
ДЕП: *3.400*
ИНВ: *1.710*

До прихода в Ассоциацию **Шейла** была завербована специальной службой BBC Англии. Девушку обучали профессиональному ведению боевых действий в крупных населенных пунктах и в ночное время суток. **Шейла** — снайпер высочайшей пробы, о чем недвусмысленно говорит ее прозвище. Беспрекословно выполняет все приказы. Всегда дисциплинирована и корректна по отношению к своим коллегам.

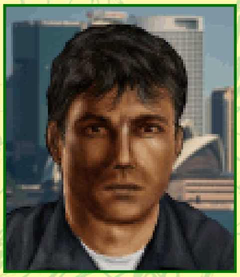
РУДИ РОБЕРТС, «РЫСЬ»



ЗАР: *2850/18500/35000*
ЗДОР: *81*
ПДВ: *79*
ЛОВ: *86*
СИЛ: *77*
МДР: *71*
ЛДР: *39*
МЕД: *34*
ВЗРВ: *50*
МЕХ: *29*
МТК: *99*
УРВ: *4*
ДЕП: *3.300*
ИНВ: *1.900*

Руди Робертс — великолепный стрелок, стоящий взрывник и сносный полевой врач. Он не первый год служит в Ассоциации и хорошо зарекомендовал себя при проведении всевозможных операций, особенно тех, которые имели место в ночное время суток. Руди несколько старомоден в своих взглядах на жизнь и в особенности по отношению к прекрасному полу. Он принципиально не будет работать со своей бывшей любовницей **Луизой Гарно**.

ТРЕВЕР КОЛБИ, «ТРЕВЕР»



ЗАР: *2800/18000/32200*
ЗДОР: *95*
ПДВ: *77*
ЛОВ: *98*
СИЛ: *79*
МДР: *97*
ЛДР: *27*
МЕД: *7*
ВЗРВ: *88*
МЕХ: *99*
МТК: *81*
УРВ: *2*
ДЕП: *4.300*
ИНВ: *2.790*

Тревер родился в Австралии и все свое детство провел в экспериментах со взрывчатыми веществами. Он великолепно изготавливает всевозможные ловушки.

Тревер недавно устроился на службу в Ассоциацию и считается не слишком опытным наемником, но есть все основания полагать, что с его гигантским потенциалом продвижение карьеры будет очень быстрым.

КИРК СТИВЕНСОН, «СТАТИК»



ЗАР: *2500/15000/25000*
ЗДОР: *79*
ПДВ: *66*
ЛОВ: *95*
СИЛ: *59*
МДР: *60*
ЛДР: *15*
МЕД: *17*
ВЗРВ: *28*
МЕХ: *99*
МТК: *86*
УРВ: *4*
ДЕП: *3.200*
ИНВ: *1.490*

Кажется, время обходит стороной **Кирка**, за что он и получил свое прозвище. Он всегда спокоен и предпочитает работать в то время суток, когда солнце скрыто за горизонтом. **Статик** неплохой вояка, недурно разбирающийся в починке разного рода устройств, в том числе и электронных. За внешностью хиппи шестидесятых скрывается хладнокровный убийца, однако в обычной жизни **Статик** словоохотлив и легок в общении.

КАПР. ЛЕН АНДЕРСОН , «ЛЕН»



ЗАР: *2400/15000/28000*
ЗДОР: *89*
ПДВ: *80*
ЛОВ: *88*
СИЛ: *77*
МДР: *83*
ЛДР: *61*
МЕД: *35*
ВЗРВ: *47*
МЕХ: *54*
МТК: *83*
УРВ: *7*
ДЕП: *3.100*
ИНВ: *2.280*

Прирожденный вояка: исполнительный, дисциплинированный и точный. **Лен** один из первых наемников Ассоциации, пользующийся заслуженным уважением своих товарищей по оружию. В свободное от службы время **Лен** работает инструктором в тире. Этот парень — образцовый лидер, идеально контролирующий все свои поступки и слова.

ВИКТОРИЯ ВОТЕРС, «ВИКИ»



ЗАР: *2200/14500/26000*
ЗДОР: *79*
ПДВ: *85*
ЛОВ: *72*
СИЛ: *72*
МДР: *85*
ЛДР: *33*
МЕД: *18*
ВЗРВ: *28*
МЕХ: *94*
МТК: *84*
УРВ: *4*
ДЕП: *3.100*
ИНВ: *1.700*

В ее умелых руках ладится любое дело. **Виктория** производит впечатление легкомысленной особы из-за нелепого акцента. На самом же деле она целенаправлена и очень прямолинейна в общении, а также великолепно разбирается в механике.

Свободное время **Вики** любит проводить в своем магазинчике старых машин. Она немного консервативна, за что частенько становится предметом шуток окружающих, но упорно предпочитает старые апробированные способы новомодным штучкам.

СИДНЕЙ НЕТТЕЛСОН, «СИДНЕЙ»



ЗАР: *2000/12500/22000*
ЗДОР: *80*
ПДВ: *70*
ЛОВ: *91*
СИЛ: *76*
МДР: *78*
ЛДР: *27*
МЕД: *44*
ВЗРВ: *15*
МЕХ: *2*
МТК: *92*
УРВ: *5*
ДЕП: *2.700*
ИНВ: *1.960*

Сидней — аристократ до мозга костей, исполненный достоинства даже в тот момент, когда пускает пулю в лоб противнику. Он всерьез увлекается игрой в крикет, что благотворно сказывается на его физическом развитии.

Сидней — профессионал, который остается вежлив, корректен и точен даже в самых нетривиальных ситуациях.

ЛУИЗА ГАРНО, «ТОСКА»



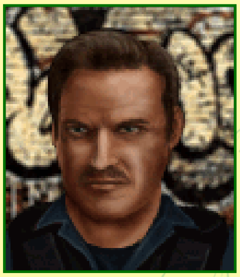
ЗАР: *2200/12000/18000*
ЗДОР: *71*
ПДВ: *84*
ЛОВ: *47*
СИЛ: *68*
МДР: *90*
ЛДР: *13*
МЕД: *0*
ВЗРВ: *19*
МЕХ: *5*
МТК: *96*
УРВ: *4*
ДЕП: *-*
ИНВ: *1.310*

Личная жизнь **Луизы** потерпела полный крах после расставания с **Руди Робертсом** по кличке **Рысь**. Их размолвка сопровождалась изрядным скандалом, и с тех пор они на дух не переносят друг друга. Отчаявшаяся **Луиза** с удвоенной силой принялась изучать огнестрельное оружие и совершенствовать свои навыки по его применению. Она добилась немалых успехов и даже прослыла специалистом в области тяжелого оружия. Но активная работа не смогла загладить ее душевной травмы.

РОН ХИГГЕНС, «РЕЙДЕР»

ЗАР: *2000/12000/20000*
ЗДОР: *89*
ПДВ: *71*
ЛОВ: *78*
СИЛ: *80*
МДР: *76*
ЛДР: *87*
МЕД: *11*
ВЗРВ: *20*
МЕХ: *12*
МТК: *84*
УРВ: *4*
ДЕП: *1.800*
ИНВ: *770*

До вербовки в Ассоциацию **Рон** служил в отряде специального назначения полиции Лос-Анджелеса. После помолвки с **Шарлен**, которая была снайпером в том же отряде, они оба оставили службу и примкнули к рядам Ассоциации.



Рон — точен, аккуратен, самоорганизован, взвешивает каждое свое слово. Чрезвычайно требователен к себе и не в меньшей степени к другим, высоко ценит профессионализм и с пренебрежением относится к дилетантам.

ШАРЛЕН ХИГГЕНС, «СОВА»

ЗАР: *1800/11000/19000*
ЗДОР: *85*
ПДВ: *76*
ЛОВ: *92*
СИЛ: *68*
МДР: *77*
ЛДР: *19*
МЕД: *17*
ВЗРВ: *5*
МЕХ: *5*
МТК: *98*
УРВ: *2*
ДЕП: *2.500*
ИНВ: *1.095*



До помолвки **Шарлен** работала снайпером в специальном отряде полиции. Вместе со своим мужем они представляют идеальную парочку, действующую крайне эффективно на поле боя. Во время выполнения задания они не дают волю своим чувствам, и со стороны может показаться, что они просто напарники. **Шарлен** представляет собой **Рона Хиггенса** «в юбке». Единственное отличие — она более эффективно действует в ночное время и не так любит командовать.

ДОК. КЛИФФОРД ХАЙБОЛ, «КЛИФФ»

ЗАР: *1600/10000/16000*
ЗДОР: *82*
ПДВ: *60*
ЛОВ: *53*
СИЛ: *64*
МДР: *87*
ЛДР: *33*
МЕД: *84*
ВЗРВ: *31*
МЕХ: *4*
МТК: *84*
УРВ: *4*
ДЕП: *2.000*
ИНВ: *1.610*



Клиффорд — тот редкий наемник, который может попасть в монету с пятидесяти ярдов и вместе с тем оказать профессиональную помощь раненому. Хобби **Клиффа** — изучение взрывчатых веществ и, надо сказать, в этом деле он немало преуспел.

Клиффорд по натуре ярко выраженный лидер, образец дисциплинированности и четкого руководства. Единственным его недостатком является врожденная нетерпеливость.

СТЭФЕН РОТМАН, «СТЭФЕН»

ЗАР: *1500/10000/17000*
ЗДОР: *97*
ПДВ: *71*
ЛОВ: *78*
СИЛ: *80*
МДР: *94*
ЛДР: *59*
МЕД: *15*
ВЗРВ: *66*
МЕХ: *15*
МТК: *82*
УРВ: *5*
ДЕП: *2.500*
ИНВ: *1.360*



Приятный молодой человек, которому в свое время довелось заниматься охраной крупного склада драгоценностей. С этой работой он справлялся безукоризненно.

Профессионал. Надежный исполнитель. Никогда не перечит начальству. Его конек — операции, проводимые под покровом ночи.

ТОР КАУФМАН, «ТОР»

ЗАР: *1750/10000/15000*
ЗДОР: *96*
ПДВ: *83*
ЛОВ: *84*
СИЛ: *89*
МДР: *97*
ЛДР: *61*
МЕД: *70*
ВЗРВ: *11*
МЕХ: *35*
МТК: *74*
УРВ: *3*
ДЕП: *-*
ИНВ: *1.265*



Немец по происхождению, **Тор** неплохо разбирается в медицине, хотя и не получал специального медицинского образования. **Тор** из тех, кто одинаково легко дарует жизнь и лишает ее.

В настоящий момент он живет в Калифорнии со своей женой **Кассандрой** и с сыном. Как правило, сохраняет спокойствие и выдержку, но в случаях, когда волнение достигает своего пика, **Тор** переходит на родной немецкий язык.

ЭДГАР СМОРФ, «ГВОЗДЬ»

ЗАР: *1800/10000/16000*
ЗДОР: *72*
ПДВ: *60*
ЛОВ: *88*
СИЛ: *90*
МДР: *79*
ЛДР: *24*
МЕД: *11*
ВЗРВ: *78*
МЕХ: *63*
МТК: *84*
УРВ: *4*
ДЕП: *-*
ИНВ: *1.210*



Эдгару пришлось расстаться со своей рокерской бандой и завербоваться в Ассоциацию, когда полиция крепко села ему на хвост. Он немного грузен и не слишком подвижен (а все любовь к пиву), но зато прекрасно разбирается во взрывчатке и имеет богатый опыт по минированию автомобилей.

Эдгар крут, как и любой настоящий байкер. Он любит убивать и относится к своему ремеслу с изрядной долей цинизма. Никогда не пытайтесь снять с него кожаную «косуху» — **Эдгар** ни за что не расстанется с ней, пускай она и не защищает от пуль и осколков.

ФИДЕЛЬ ДЭЕН, «ФИДЕЛЬ»

ЗАР: *2500/12000/20000*
ЗДОР: *88*
ПДВ: *83*
ЛОВ: *64*
СИЛ: *83*
МДР: *71*
ЛДР: *1*
МЕД: *3*
ВЗРВ: *97*
МЕХ: *6*
МТК: *85*
УРВ: *3*
ДЕП: *-*
ИНВ: *1.885*



Фидель — экстравагантная натура, но одновременно с этим и специалист высочайшего класса в области взрывчатых веществ. Из-за своих грубых и резких выходок он был на месяц отстранен от дел.

Фидель по своей природе очень деятелен и ненавидит сидеть сложа руки. Весьма своенравен и нередко идет наперекор приказам начальства.

АЙС ВИЛЬЯМС, «АЙС»

ЗАР: *1500/9000/15000*
ЗДОР: *90*
ПДВ: *88*
ЛОВ: *87*
СИЛ: *84*
МДР: *78*
ЛДР: *23*
МЕД: *7*
ВЗРВ: *3*
МЕХ: *42*
МТК: *86*
УРВ: *3*
ДЕП: *2.200*
ИНВ: *1.560*



Наставником по боевому искусству **Айса** был непревзойденный **Эрл** по кличке **Маг**. Он развил в своем ученике неплохие бойцовые качества, за что **Айс** очень благодарен наставнику.

Айс — сильный боец, притом быстро совершенствующийся. Предпочитая не строить иллюзий по поводу будущего, он живет настоящим, веря в свою счастливую звезду.

ДОК. ДАНИЭЛЬ КВИНТЕН, «ДЭННИ»

ЗАР: *1300/8000/14000*
ЗДОР: *99*
ПДВ: *99*
ЛОВ: *79*
СИЛ: *73*
МДР: *91*
ЛДР: *10*
МЕД: *88*
ВЗРВ: *0*
МЕХ: *12*
МТК: *61*
УРВ: *3*
ДЕП: *2.600*
ИНВ: *1.565*



Даниэль не только профессиональный врач, но и отличный спортсмен. Его послужной список включает в себя прыжки с парашютом во время операции «Буря в пустыне». Там он помогал раненым, которые были отрезаны от основных сил, и нередко оставался с бойцами до самого прибытия помощи.

Дэнни — типичный интроверт, он замкнут в себе и не любит шумных компаний, предпочитая находиться в одиночестве. Обладая гибким и проницательным умом, **Даниэль** ждет от жизни острых ощущений и постоянно бросает вызов судьбе.

ПИТЕР САНДЕРСОН, «ВОЛК»

ЗАР:	*1400/8000/14000*
ЗДОР:	*90*
ПДВ:	*83*
ЛОВ:	*86*
СИЛ:	*85*
МДР:	*76*
ЛДР:	*22*
МЕД:	*48*
ВЗРВ:	*40*
МЕХ:	*65*
МТК:	*79*
УРВ:	*3*
ДЕП:	*2.500*
ИНВ:	*1.610*

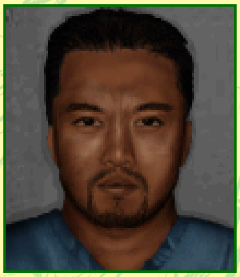


Питер вернулся в ряды Ассоциации после изнурительных полугодовых тренировок. Потеряв почти два десятка килограммов веса, он находится в прекрасной физической форме и бравом расположении духа.

Питер — надежный вояка. Быть может, он не так крут, как лучшие из лучших, но на него всегда можно положиться. Между ним и **Синтией Газмэн** по кличке «**Лиска**» давно длится бурный роман

ДОК. К.ХУАОНГ, «ДОКТОР КЬЮ»

ЗАР:	*1500/7500/13000*
ЗДОР:	*88*
ПДВ:	*92*
ЛОВ:	*81*
СИЛ:	*73*
МДР:	*91*
ЛДР:	*26*
МЕД:	*87*
ВЗРВ:	*20*
МЕХ:	*19*
МТК:	*60*
УРВ:	*3*
ДЕП:	*-*
ИНВ:	*1.065*



Доктор Кью с детства увлекается нетрадиционной медициной и, помимо этого, в совершенстве владеет восточными боевыми искусствами. Он не слишком хорошо владеет огнестрельным оружием, предпочитая действовать под покровом темноты без лишнего шума.

Кью — вещь в себе. Зачастую его речь носит напыщенно-духовный характер, хотя он мог бы также легко изъясняться и на обычном языке. За его вежливыми фразами иногда скрывается легкая ирония, однако заметить ее может далеко не каждый.

ЖАН-ПЬЕР ВИО, «ЗЛОБНЫЙ»

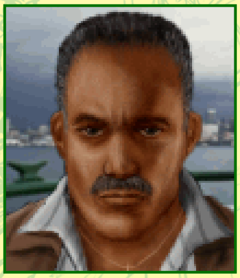
ЗАР:	*1200/6000/10000*
ЗДОР:	*83*
ПДВ:	*81*
ЛОВ:	*97*
СИЛ:	*89*
МДР:	*55*
ЛДР:	*13*
МЕД:	*12*
ВЗРВ:	*16*
МЕХ:	*14*
МТК:	*83*
УРВ:	*3*
ДЕП:	*-*
ИНВ:	*885*



Туповатый наемник, проработавший полжизни вышибалой в сомнительном заведении. Частые драки не добавили ему ума, но сделали неплохим специалистом в области сражений без оружия. **Жан-Пьер** иногда проявляет излишнюю заботу и напускное сочувствие. С апломбом выставляет свои незначительные познания.

ФРЭНК ГЕННЕСИ, «СТРЕЛОК»

ЗАР:	*1000/6000/11000*
ЗДОР:	*75*
ПДВ:	*77*
ЛОВ:	*40*
СИЛ:	*69*
МДР:	*74*
ЛДР:	*52*
МЕД:	*3*
ВЗРВ:	*39*
МЕХ:	*11*
МТК:	*88*
УРВ:	*4*
ДЕП:	*1.600*
ИНВ:	*915*



Коллеги уважают **Фрэнка** не только за его снайперский профессионализм, но и за открытый дружелюбный характер. Как это ни прискорбно, **Фрэнк** уже не тот вояка, каким был ранее — старожил Ассоциации изрядно поправился и потерял форму. Относясь к себе критично, он прекрасно понимает, что может не пройти тест на профессиональную пригодность, и собирается окончить службу, занявшись чем-нибудь более спокойным. Например, зарабатывать на жизнь инструктором по стрельбе.

ЭРНИ СПРАГГ, «РЫЖИЙ»

ЗАР:	*900/5900/10000*
ЗДОР:	*68*
ПДВ:	*66*
ЛОВ:	*81*
СИЛ:	*69*
МДР:	*79*
ЛДР:	*21*
МЕД:	*5*
ВЗРВ:	*99*
МЕХ:	*33*
МТК:	*78*
УРВ:	*4*
ДЕП:	*2.300*
ИНВ:	*1.315*



Эрни несколько суетлив для взрывника, но это не мешает ему успешно двигаться вверх по служебной лестнице. Частенько он начинает паниковать и излишне драматизировать ситуацию. Конечно, в его работе лучше перестраховаться, но обычно на деле все оказывается не столь драматично, как это в красках расписывает **Эрни**.

КЕЙТ ГАНСОН, «БЛАД»

ЗАР:	*850/5500/9000*
ЗДОР:	*84*
ПДВ:	*94*
ЛОВ:	*87*
СИЛ:	*82*
МДР:	*75*
ЛДР:	*6*
МЕД:	*51*
ВЗРВ:	*31*
МЕХ:	*23*
МТК:	*78*
УРВ:	*3*
ДЕП:	*1.900*
ИНВ:	*915*



Бывший член Африканского Национального Конгресса **Кейт Гансон** является идеальным солдатом — он всегда спокоен, исполнителен и вдобавок владеет восточными единоборствами. **Кейт** достиг невероятных успехов в метании ножа и способен попасть точно в горло своей жертве с весьма внушительного расстояния.

Кейт — почти идеальный наемник, но именно «почти». Он не слишком много говорит о своей работе, предпочитая просто потолковать о жизни в каком-нибудь недорогом баре.

ДОК. ДОННА ХЬЮСТОН , «ПАУК»

ЗАР:	*800/5100/8500*
ЗДОР:	*81*
ПДВ:	*56*
ЛОВ:	*76*
СИЛ:	*68*
МДР:	*90*
ЛДР:	*16*
МЕД:	*94*
ВЗРВ:	*0*
МЕХ:	*0*
МТК:	*70*
УРВ:	*1*
ДЕП:	*1.600*
ИНВ:	*616*



Донна — великолепный врач, способная применять свои навыки даже во время боя или при неблагоприятных погодных условиях, например, в темноте.

Несмотря на бойцовый характер и атлетическое телосложение, **Донна** чертовски боится пауков, за что и получила свое прозвище. Надо сказать, оно плохо согласуется с ее дружелюбным характером. Будучи врачевателем от Бога, **Донна** с презрением относится к убийствам и всегда стремится оказать помощь тем, кто в ней нуждается.

БОББИ ГОНТАРСКИ , «АНАБОЛИК»

ЗАР:	*950/5000/8000*
ЗДОР:	*99*
ПДВ:	*56*
ЛОВ:	*48*
СИЛ:	*97*
МДР:	*62*
ЛДР:	*9*
МЕД:	*22*
ВЗРВ:	*13*
МЕХ:	*76*
МТК:	*99*
УРВ:	*1*
ДЕП:	*-*
ИНВ:	*1.115*



Относится к тому типу людей, которые кучу времени проводят в спортзалах, а затем могут часами любоваться собой. Эгоистичен, нетерпелив, вспыльчив и не слишком далек в умственном развитии. Ходят слухи, что **Бобби** принципиально не сдает мочу на анализы. Поговаривают также, что **Бобби** — бывший пожарник из Варшавы и что полуразвалившаяся пожарная станция существовала только благодаря его познаниям в области механики.

Бобби очень быстро прославился в агентстве благодаря своей зоркости.

НОРМА ДЖЕССОП, «ЛАВА»

- *ЗАР:* *800/4900/9000*
- *ЗДОР:* *78*
- *ПДВ:* *74*
- *ЛОВ:* *84*
- *СИЛ:* *76*
- *МДР:* *82*
- *ЛДР:* *24*
- *МЕД:* *3*
- *ВЗРВ:* *40*
- *МЕХ:* *22*
- *МТК:* *83*
- *УРВ:* *3*
- *ДЕП:* *1.600*
- *ИНВ:* *785*



Норма одержима манией массовых убийств и жаждой крови. Ее облик способен внушить страх, а уникальная способность стрелять сразу с двух рук делает ее исключительно опасной. **Норму** побаиваются, и, видя это, она часто ведет себя вызывающе и беспринципно. Ко всему остальному человечеству относится с презрением и ненавистью.

МОНИКА ЗОНДЕРГАД, «СДОБА»

- *ЗАР:* *725/4700/8500*
- *ЗДОР:* *79*
- *ПДВ:* *78*
- *ЛОВ:* *87*
- *СИЛ:* *59*
- *МДР:* *93*
- *ЛДР:* *24*
- *МЕД:* *48*
- *ВЗРВ:* *4*
- *МЕХ:* *8*
- *МТК:* *86*
- *УРВ:* *2*
- *ДЕП:* *1.800*
- *ИНВ:* *915*



Моника весьма тщеславна и обладает завышенной самооценкой. Она хороший солдат, профессиональный стрелок, но до настоящих «крутых ребят» ей еще далеко. Твердо уверена, что служба в Ассоциации является ее прихотью и что данная организация в ней крайне заинтересована. За свою жизнь **Моника** успела освоить профессии воспитателя в детском саду, сестры милосердия в доме престарелых, а также добилась немалых успехов в спортивной стрельбе.

СИНТИЯ ГАЗМЭН, «ЛИСКА»

- *ЗАР:* *625/4000/7000*
- *ЗДОР:* *77*
- *ПДВ:* *85*
- *ЛОВ:* *100*
- *СИЛ:* *55*
- *МДР:* *76*
- *ЛДР:* *21*
- *МЕД:* *70*
- *ВЗРВ:* *8*
- *МЕХ:* *15*
- *МТК:* *69*
- *УРВ:* *2*
- *ДЕП:* *1.600*
- *ИНВ:* *1.015*



До службы в Ассоциации **Синтия** работала медсестрой в госпитале. Несколько ее статей были опубликованы в военно-медицинском журнале. В последнее время девушка немало тренировалась в стрельбе и достигла неплохих результатов.

Красива. Обаятельна. Неглупа. Имеет успех среди мужчин, чем нередко пользуется. Обожает отпускать остроумные шутки на пикантные темы.

ГЕЛЬМУТ ГРУНТЕР, «ХРЯП»

- *ЗАР:* *550/3600/6400*
- *ЗДОР:* *82*
- *ПДВ:* *79*
- *ЛОВ:* *76*
- *СИЛ:* *71*
- *МДР:* *72*
- *ЛДР:* *21*
- *МЕД:* *22*
- *ВЗРВ:* *28*
- *МЕХ:* *44*
- *МТК:* *78*
- *УРВ:* *3*
- *ДЕП:* *1.500*
- *ИНВ:* *845*



Гельмут — типичный карьерист, он мгновенно взлетел на высшие ступени служебной лестницы, чему в немалой степени способствовали его профессиональные навыки. Этот парень очень щепетильно относится к своей работе и приходит в экстаз от тяжелого вооружения и операций, проводимых под покровом тьмы.

Гельмут в какой-то степени эгоистичен, но грань не переходит. Его познания обширны, но в вместе с тем весьма поверхностны.

СТИВ БОРНЕЛЛ, «ГРИЗЛИ»

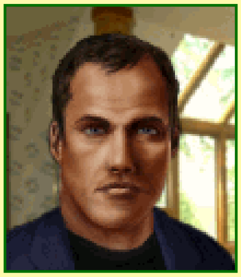
- *ЗАР:* *525/3500/6000*
- *ЗДОР:* *94*
- *ПДВ:* *69*
- *ЛОВ:* *50*
- *СИЛ:* *95*
- *МДР:* *72*
- *ЛДР:* *16*
- *МЕД:* *8*
- *ВЗРВ:* *37*
- *МЕХ:* *24*
- *МТК:* *79*
- *УРВ:* *2*
- *ДЕП:* *-*
- *ИНВ:* *765*



Стив не зря получил свое прозвище — он действительно здоров и силен, как медведь. Предпочитает работать либо с тяжелым вооружением, либо вообще без оружия, не оставляя противнику ни единого шанса в рукопашном бою. **Стив** по природе очень исполнителен, но абсолютно не тщеславен. Единственная его мечта — сколотить капитал и вернуться домой.

БАРРИ УНГЕР, «БАРРИ»

- *ЗАР:* *1400/6700/11000*
- *ЗДОР:* *82*
- *ПДВ:* *72*
- *ЛОВ:* *87*
- *СИЛ:* *80*
- *МДР:* *91*
- *ЛДР:* *29*
- *МЕД:* *20*
- *ВЗРВ:* *92*
- *МЕХ:* *44*
- *МТК:* *70*
- *УРВ:* *2*
- *ДЕП:* *-*
- *ИНВ:* *1.455*



Всегда находится в какой-то прострации, безразлично относится ко всему происходящему. Говорит напрямую все что думает, но никогда не вступает в споры. Очень любит точность, поэтому ничего не делает до тех пор, пока досконально не изучит инструкцию. Поговаривают, что огромный отпечаток на него наложило излишне религиозное воспитание.

Он посещал курсы плавания и слесарного дела, но это не дало практически никаких результатов. Зато **Барри** заслуженно считается специалистом в электронике и большим экспертом по взрывчатке.

ИГОРЬ ДОЛВИЧ, «ИГОРЬ»

- *ЗАР:* *500/3200/5000*
- *ЗДОР:* *91*
- *ПДВ:* *89*
- *ЛОВ:* *75*
- *СИЛ:* *82*
- *МДР:* *84*
- *ЛДР:* *4*
- *МЕД:* *17*
- *ВЗРВ:* *19*
- *МЕХ:* *36*
- *МТК:* *77*
- *УРВ:* *2*
- *ДЕП:* *1.300*
- *ИНВ:* *465*



Племянник легендарного **Ивана**, профессионал, хотя и не такого высокого класса, как дядя. До службы в Ассоциации **Игорь** воевал в Чечне, где получил опыт проведения сложных боевых операций. Остальные наемники смотрят на двух русских с восхищением, признавая, что они являются смертоносной суперпрофессиональной командой.

ДОК. МАЙКЛ ДОУСОН, «ЭмДи»

- *ЗАР:* *500/3000/5000*
- *ЗДОР:* *72*
- *ПДВ:* *62*
- *ЛОВ:* *78*
- *СИЛ:* *76*
- *МДР:* *94*
- *ЛДР:* *4*
- *МЕД:* *80*
- *ВЗРВ:* *0*
- *МЕХ:* *7*
- *МТК:* *66*
- *УРВ:* *1*
- *ДЕП:* *1.100*
- *ИНВ:* *605*

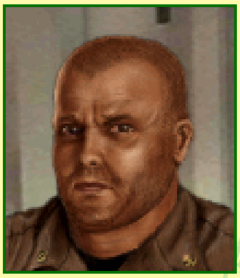


Майкл — зеленый новобранец, только-только получивший высшее медицинское образование. Ему не терпится проверить себя в деле, и он очень надеется, что отсутствие опыта окупится отличными теоретическими знаниями. Как и всякий

азартный молодой человек, **Майкл** нетерпелив, энергичен и слегка болтлив, причем в его словохотливых тирадах нередко проскальзывают профессиональные термины.

ДЖОН ПИТЕРС, «БЫК»

ЗАР: 400/2700/4500
ЗДОР: 96
ПДВ: 69
ЛОВ: 44
СИЛ: 98
МДР: 64
ЛДР: 23
МЕД: 10
ВЗРВ: 17
МЕХ: 25
МТК: 72
УРВ: 2
ДЕП: -
ИНВ: 635



Этот здоровяк служил в военной полиции Вооруженных Сил США. Служба его была отнюдь не безупречной — рекомендация пестрит фактами нарушения субординации. **Джон** из тех, кто действует кулаком, а не головой, и надо сказать, у него это неплохо получается. Удару такого быка позавидует любой боксер, не говоря об остальных наемниках Ассоциации.
Джон не слишком хорошо владеет собой и часто ведет себя агрессивно.

СПИСОК НАЕМНИКОВ ИЗ M.E.R.C.

ДЖИМ ВАЛЛЭС, «ПУМА»

ЗАР: 2000/0/0
ЗДОР: 88
ПДВ: 83
ЛОВ: 79
СИЛ: 87
МДР: 75
ЛДР: 32
МЕД: 35
ВЗРВ: 47
МЕХ: 59
МТК: 93
УРВ: 5
ДЕП: 0
ИНВ: 0



Кадет **Джим Валлэс** окончил военную академию с оценками «отлично», и оценки эти были в достаточной степени объективными — **Джим** действительно получил хорошие навыки во всех областях военного ремесла.
От своего отца-военного он унаследовал высочайшую самодисциплинированность, а также готовность беспрекословно выполнять любые приказы начальства. Этот парень, несмотря на скромность и немногословность, является весьма толковым наемником.

ТИМ СЬЮТТОН, «РИКОШЕТ»

ЗАР: 900/0/0
ЗДОР: 84
ПДВ: 72
ЛОВ: 61
СИЛ: 78
МДР: 71
ЛДР: 11
МЕД: 31
ВЗРВ: 16
МЕХ: 12
МТК: 88
УРВ: 3
ДЕП: 0
ИНВ: 0



Тим всегда стремился быть непохожим на других, и, быть может, это стремление не всегда играло ему на руку. Несмотря на владение восточными единоборствами, хорошую ориентировку в темноте и некоторые навыки в медицине, огромная татуировка на шее и прическа неформала частенько отпугивали потенциальных работодателей.
Тим достаточно свободолюбив и не стесняется высказывать свою точку зрения. Однако такие вольности не дают повода сомневаться в его профессиональных навыках.

ЛАРРИ РОАЧБЕРН, «ЛАРРИ»

ЗАР: 700/0/0
ЗДОР: 69 (46)
ПДВ: 87 (72)
ЛОВ: 79 (54)
СИЛ: 67 (35)
МДР: 70 (58)
ЛДР: 19 (4)
МЕД: 70 (49)
ВЗРВ: 92 (82)
МЕХ: 14 (7)
МТК: 70 (50)
УРВ: 3 (1)
ДЕП: 0
ИНВ: 0



Ларри долго отравлял себя наркотиками, пока, наконец, уже порядком опустившись, не прошел дорогостоящий курс лечения в анонимной частной клинике. Спустя шесть месяцев после начала лечения **Ларри** объявил, что навсегда покончил с наркотиками, однако на деле это заявление оказалось несколько преждевременным...
В нормальном состоянии он представляет собой неплохого наемника средней пробы, который может повеселить своей рассеянностью и добродушием. Но когда этот парень срывается, что не сложно определить по развязному «мужик» вместо обычного уважительного «сэр», его забывчивость и рассеянность переходят всякие границы *(см. характеристики в скобках)*. В состоянии наркотического опьянения он комично растягивает слова, пытаясь уловить ускользающий смысл фразы.

СОРТОН ДЖОНС, «МЯСО»

ЗАР: 600/0/0
ЗДОР: 86
ПДВ: 54
ЛОВ: 68
СИЛ: 98
МДР: 29
ЛДР: 5
МЕД: 0
ВЗРВ: 61
МЕХ: 59
МТК: 77
УРВ: 4
ДЕП: 0
ИНВ: 0



Родители **Сортона** были наркоманами. Поэтому не удивительно, что их ребенок вырос с очень низким IQ. Он работал охранником в тюрьме штата Алабама,откуда был уволен с позором за чрезмерно жестокое обращение с заключенными.
Сортон рвется стать настоящим профессионалом, но в силу своей природной ограниченности эта мечта вряд ли когда-нибудь осуществится.

БИФ АПСКОТ, «БИФ»

ЗАР: 200/00
ЗДОР: 73
ПДВ: 74
ЛОВ: 71
СИЛ: 41
МДР: 58
ЛДР: 13
МЕД: 24
ВЗРВ: 4
МЕХ: 0
МТК: 57
УРВ: 2
ДЕП: 0
ИНВ: 0



Для него характерны только два состояния — либо он спокоен, либо напуган до белого каления. Он постоянно пытается избавиться от своей трусливости, но пока все эти попытки были тщетны. Со стороны это выглядит очень забавно.
В последнее время **Биф** занимается набором и подготовкой наемников для **M.E.R.C.**, за что получает неплохой гонорар, и ни в какую не хочет уходить на пенсию. Агентство очень ценит его опыт и добросовестность, и даже ходит байка, будто однажды среди солдат **Бифа** назвали самым «неустрашимым и незаменимым лидером». Хотя это, конечно же, не соответствует действительности.

ДО МИЛТОН, «КАРДАН»

ЗАР: 200/0/0
ЗДОР: 72
ПДВ: 61
ЛОВ: 89
СИЛ: 68
МДР: 49
ЛДР: 3
МЕД: 0
ВЗРВ: 8
МЕХ: 82
МТК: 44
УРВ: 1
ДЕП: 0
ИНВ: 0



Уроженец Кентукки, **До Милтон** провел всю жизнь в сервисном центре своего отца. Он неплохо освоил профессию механика, несмотря на то, что его образование не насчитывает и четырех классов начальной школы.
Милтон — недалекий рубаха-парень, который часто бывает агрессивен и любит пускать кровь врагам.

ТИМ ХИЛМЭН, «ХОББИТ»

ЗАР: 150/0/0
ЗДОР: 67
ПДВ: 45
ЛОВ: 67
СИЛ: 70
МДР: 94
ЛДР: 11
МЕД: 9
ВЗРВ: 57
МЕХ: 0
МТК: 44
УРВ: 1
ДЕП: 0
ИНВ: 0



Сапер, как известно, ошибается всего один раз. **Тим**

Хилмэн пока что не допускал ошибок и не собирается делать этого впредь, полагаясь на свой высокий интеллект. Этот парень получал высшее образование в Гарварде, однако неожиданно бросил учебу для того чтобы вступить в Ассоциацию и применять свои знания на практике.

Тим физически слаб и к тому же страдает аллергией. Он интеллигентен и целиком отдает себя образованию. **Тим** очень одинок, так как из-за своей замкнутости не приобрел себе ни друзей, ни врагов.

ФРЭНКИ ГОРДОН, «НЕРВНЫЙ»

ЗАР: *150/0/0*
ЗДОР: *66*
ПДВ: *59*
ЛОВ: *76*
СИЛ: *71*
МДР: *58*
ЛДР: *1*
МЕД: *2*
ВЗРВ: *31*
МЕХ: *8*
МТК: *48*
УРВ: *1*
ДЕП: *0*
ИНВ: *0*

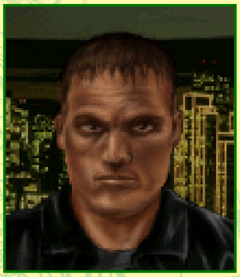


Фрэнки из разряда тех психов, которые убивают скорее ради удовольствия, нежели за деньги. Он в равной степени плохо владеет огнестрельным и холодным оружием, да и в остальных областях не слишком силен ввиду полного отсутствия какого-либо образования.

Фрэнки не пользуется популярностью из-за своей жестокости и неприкрытой агрессивности.

БИЛЛ ЛАМОНТ, «БРИТВА»

ЗАР: *150/0/0*
ЗДОР: *73*
ПДВ: *88*
ЛОВ: *91*
СИЛ: *86*
МДР: *53*
ЛДР: *4*
МЕД: *12*
ВЗРВ: *11*
МЕХ: *8*
МТК: *50*
УРВ: *2*
ДЕП: *0*
ИНВ: *0*



Его оружие — отточенный как бритва армейский нож, которым **Билл** владеет в совершенстве. О его навыках в обращении с холодным оружием ходят легенды — говорят, он способен вырезать на теле своей жертвы половину алфавита, прежде чем та отдаст концы. Пистолет для **Билла**, как он сам признается, «чрезмерно шумное и слишком простое оружие».

Билл слывет настоящим сдвинутым мясником, и многие наемники не особенно чтят его за агрессивность и ярко выраженную садистскую жестокость, с которой он убивает своих жертв. Впрочем, **Биллу** наплевать на это — он слишком ненавидит окружающих. Служба в Ассоциации стала для него узаконенной возможностью резни. Не будь ее, он стал бы маньяком-убийцей.

ФЛОРЕНС ГАБРИЭЛЬ, «ФЛО»

ЗАР: *100/0/0*
ЗДОР: *58*
ПДВ: *37*
ЛОВ: *64*
СИЛ: *45*
МДР: *82*
ЛДР: *1*
МЕД: *19*
ВЗРВ: *3*
МЕХ: *8*
МТК: *38*
УРВ: *1*
ДЕП: *0*
ИНВ: *0*



Флоренс — хрупкое, болезненное и ранимое создание, причем ее внешний вид в точности соответствует внутреннему духовному содержанию. Свое детство она провела во Франции, а по достижении совершеннолетия перебралась в США, где устроилась на работу в фирму, торгующую огнестрельным оружием. За годы работы **Фло** научилась неплохо в нем разбираться.

Откровенно скверный солдат. Ее единственным преимуществом является невысокая плата

ПОЛЕЗНЫЕ ТАБЛИЦЫ

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ:

ЗАР — зарплата наемника за день, неделю и две недели соответственно
ЗДОР — здоровье (хит-поинты)
ПДВ — подвижность
ЛОВ — ловкость
СИЛ — сила
МДР — мудрость
ЛДР — способность к руководству (лидерство)
МЕД — медицинские способности
ВЗРВ — работа со взрывчатыми веществами
МЕХ — починка и механика
МТК — меткость
УРВ — опыт
ДЕП — страховка (для некоторых наемников она необязательна, и в этой графе стоит прочерк)
ИНВ — стоимость собственного оборудования и вооружения (покупка опциональна)

БОЕВИКИ — ЭЛИТА

Полное имя	Прозвище	ЗАР	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	СИЛ	ЛДР	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ДЕП
Эрл Уокер	Маг	5500	95	99	98	92	16	80	5	94	91	27	24	5500
Карл Шеппардс	Потрошитель	4000	81	92	92	79	37	81	6	97	37	47	2	4000

БОЕВИКИ — ПРОФЕССИОНАЛЫ

Полное имя	Прозвище	ЗАР	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	СИЛ	ЛДР	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ДЕП
Гас Тарбалс	Гас	6000	75	65	84	82	83	94	8	97	80	76	68	5900
Роберт Джеймс Салливан	Лысый	4800	90	90	96	85	70	93	5	92	61	66	36	4600
Кайл Симмонс	Тень	3100	95	96	83	88	35	77	5	92	12	22	30	3300
Иван Долвич	Иван	2950	94	90	95	87	35	83	4	92	14	55	15	3500
Шейла Стерлинг	Стрелка	2900	87	89	76	64	39	81	5	99	4	21	17	3400

БОЕВИКИ — ВЕТЕРАНЫ

Полное имя	Прозвище	ЗАР	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	СИЛ	ЛДР	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ДЕП
Руди Робертс	Рысь	2850	81	79	86	77	39	71	4	99	29	50	34	3300
Капр. Лен Андерсон	Лен	2400	89	80	88	77	61	83	7	83	54	47	35	3100
Луиза Гарно	Тоска	2200	71	84	47	68	13	90	4	96	5	19	0	-
Джим Валлэс	Пума	2000	88	83	79	87	32	75	5	93	59	47	35	-
Сидней Неттелсон	Сидней	2000	80	70	91	76	27	78	5	92	2	15	44	2700
Шарлен Хиггенс	Сова	1800	85	76	92	68	19	77	2	98	5	5	17	2500
Айс Вильямс	Айс	1000	90	88	87	84	23	78	3	86	42	3	7	2200
Фрэнк Геннеси	Стрелок	1000	75	77	40	69	52	74	4	88	11	39	3	1600
Кейт Гансон	Блад	850	84	94	87	82	6	75	3	78	23	31	51	1900

БОЕВИКИ — РЯДОВЫЕ

Полное имя	Прозвище	ЗАР	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	СИЛ	ЛДР	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ДЕП
Рон Хиггенс	Рейдер	2000	80	71	78	80	87	76	4	84	12	20	11	1800
Стэфен Ротман	Стэфен	1500	97	71	78	80	59	94	5	82	15	66	15	2500
Питер Сандерсон	Волк	1400	90	83	86	85	22	76	3	79	65	40	48	2500
Жан-Пьер Вио	Злобный	1200	83	81	97	89	13	55	3	83	14	16	12	-
Тим Сьюттон	Рикошет	900	84	72	61	78	11	71	3	88	12	16	31	-
Норма Джессоп	Лава	800	78	74	84	76	24	82	3	83	22	40	3	1600
Моника Зондергад	Сдоба	725	79	78	87	59	24	93	2	86	8	4	48	1800
Гельмут Грунтер	Хряп	550	82	79	76	71	21	72	3	78	44	28	22	1500
Стив Борнелл	Гризли	525	94	69	50	95	16	72	2	79	24	37	8	-
Игорь Долвич	Игорь	500	91	89	75	82	4	84	2	77	36	19	17	1300

БОЕВИКИ — «ПУШЕЧНОЕ МЯСО»

Полное имя	Прозвище	ЗАР	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	СИЛ	ЛДР	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ДЕП
Сортон Джонс	Мясо	600	86	54	68	98	5	29	4	77	59	61	0	-
Джон Питерс	Бык	400	96	59	44	98	23	64	2	72	25	17	10	-
Биф Апскот	Биф	200	73	74	71	41	13	58	2	57	0	4	24	-
Тим Хилмэн	Хоббит	150	67	45	67	70	11	94	1	44	0	57	9	-
Фрэнки Гордон	Нервный	150	65	59	76	71	1	58	1	48	8	31	2	-
Билл Ламонт	Бритва	150	73	88	91	86	4	53	2	50	8	11	12	-
Флоренс Габриэль	Фло	100	58	37	64	45	1	82	1	38	8	3	19	-

МЕДИКИ

Полное имя	Прозвище	ЗАР	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	СИЛ	ЛДР	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ДЕП
Тор Кауфман	Тор	1750	96	83	84	89	61	97	3	74	35	11	70	-
Док. Клиффорд Хайбол	Клифф	1600	82	60	53	64	33	87	4	84	4	31	84	2000
Док. К.Хуаонг	Доктор Кью	1500	88	92	81	73	26	91	3	60	19	20	87	-
Док. Даниэль Квинтен	Дэнни	1300	99	99	79	73	10	91	4	61	12	0	88	2700
Лок. Донна Хьюстон	Паук	800	81	56	76	68	16	90	1	70	0	0	94	1600
Синтия Газмэн	Лиска	625	77	85	100	55	21	76	2	69	15	8	70	1600
Док. Майкл Доусон	ЭмДи	500	72	62	78	76	4	94	1	66	7	0	80	1100

МЕХАНИКИ

Полное имя	Прозвище	ЗАР	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	СИЛ	ЛДР	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ДЕП
Кирк Стивенсон	Статик	2500	79	66	95	59	15	60	4	86	99	28	17	3200
Виктория Вотерс	Вики	2200	79	85	72	72	33	85	4	84	94	28	18	3100
Бобби Гонтарски	Анаболик	950	99	56	48	99	9	62	1	89	76	13	22	-
До Милтон	Кардан	200	72	61	89	68	3	49	1	44	82	8	0	-

ВЗРЫВНИКИ

Полное имя	Прозвище	ЗАР	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	СИЛ	ЛДР	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ДЕП
Тревер Колби	Тревер	2800	95	77	98	79	27	97	1	81	99	88	7	3800
Фидель Дэен	Фидель	2500	88	83	64	83	1	71	3	85	6	97	3	-
Эдгар Сморф	Гвоздь	1800	72	60	88	90	24	79	4	84	63	78	11	-
Эрни Спрагг	Рыжий	900	68	66	81	69	21	79	4	78	33	99	5	2300
Ларри Роачберн	Ларри	700	69	87	79	67	18	70	3	70	14	92	70	-
Ларри (под наркотиками)	Ларри	700	46	72	54	35	4	58	1	50	7	82	49	-
Барри Унгер	Барри	700	82	72	87	80	29	91	2	70	44	92	20	-

СПЕЦИАЛИСТЫ

Автоматическое оружие:
Тоска, Пума, Нервный, Айс, Иван, Лен, Сова

Бокс:
Мясо, Бык (эксперт), Фидель, Гризли, Злобный, Тор

Камуфляж и маскировка:
Тень

Одновременная стрельба с двух рук (на выстрел из обоих стволов расходуется практически столько же очков действия, как и при стрельбе из одного):
Дэнни, Лиска, Лава, Вики

Электроника:
Барри, Хоббит, Рысь, Рыжий, Статик

Тяжелое оружие:
Тоска, Гризли, Хряп, Гас (эксперт), Иван, Лава

Холодное оружие:
Нервный, Злобный, ЭмДи, Бритва (эксперт), Лысый (эксперт)

Открывание замков:
Барри, Кардан, Ларри, Маг, Гвоздь, Анаболик, Тревер

Восточные единоборства:
Блад, Доктор Кью, Рикошет

Ночные операции (проводимые с 21 до 7 часов):
Хряп, Рысь, Рикошет, Сова, Стрелка, Паук, Статик, Стэфен, Волк

Умение незаметно передвигаться:
Пума, Игорь, Ларри, Маг, Потрошитель, Тень, Паук, Тор

Метательное оружие:
Блад, Стрелок, Сидней (эксперт), Вики

Обучение:
Биф, Сдоба (эксперт), Фло, Лиска, Стрелок, Лен, Рейдер (эксперт), Рыжий, Стрелка, Стэфен, Волк

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА НАЕМНИКОВ

Полное имя	Прозвище	ЗАР	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	СИЛ	ЛДР	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ДЕП	ИНВ
Айс Вильямс	Айс	1500/9000/15000	90	88	87	84	23	78	3	86	42	3	7	2.200	1.560
Барри Унгер	Барри	1400/6700/11000	82	72	87	80	29	91	2	70	44	92	20	-	1.455
Билл Ламонт	Бритва	150/0/0	73	88	91	86	4	53	2	50	8	11	12	-	-
Биф Апскот	Биф	200/0/0	73	74	71	41	13	58	2	57	0	4	24	-	-
Бобби Гонтарски	Анаболик	950/5000/8000	99	56	48	97	9	62	1	89	76	13	22	-	1.115
Виктория Вотерс	Вики	2200/14500/26000	79	85	72	72	33	85	4	84	94	28	18	3.100	1.700
Гас Тарбалс	Гас	6000/37000/70000	75	65	84	82	83	94	8	97	80	76	68	5.900	3.420
Гельмут Грунтер	Хряп	550/3600/6400	82	79	76	71	21	72	3	78	44	28	22	1.500	845
Джим Валлэс	Пума	2000/0/0	88	83	79	87	32	75	5	93	59	47	35	-	-
Джон Питерс	Бык	400/2700/4500	96	59	44	98	23	64	2	72	25	17	10	-	635
До Милтон	Кардан	200/0/0	72	61	89	68	3	49	1	44	82	8	0	-	-
Док. Даниэль Квинтен	Дэнни	1300/8000/14000	99	99	79	73	10	91	3	61	12	0	88	2.600	1.565
Док. Донна Хьюстон	Паук	800/5100/8500	81	56	76	68	16	90	1	70	0	0	94	1.600	615
Док. К.Хуаонг	Доктор Кью	1500/7500/13000	88	92	81	73	26	91	3	60	19	20	87	-	1.065
Док. Клиффорд Хайбол	Клифф	1600/10000/16000	82	60	53	64	33	87	4	84	4	31	84	2.000	1.610
Док. Майкл Доусон	ЭмДи	500/3000/5000	72	62	78	76	4	94	1	66	7	0	80	1.100	605
Жан-Пьер Вио	Злобный	1200/6000/10000	83	81	97	89	13	55	3	83	14	16	12	-	885
Иван Долвич	Иван	2950/20000/38000	94	90	95	87	35	83	4	92	14	55	15	3.500	1.620
Игорь Долвич	Игорь	500/3200/5500	91	89	75	82	4	84	2	77	36	19	17	1.300	465
Кайл Симмонс	Тень	3100/20500/39000	95	96	83	88	35	77	5	92	12	22	30	3.300	1.620
Капр. Лен Андерсон	Лен	2400/15000/28000	89	80	88	77	61	83	7	83	54	47	35	3.100	2.280
Карл Шеппардс	Потрошитель	4000/25000/48000	81	92	92	79	37	81	6	97	37	47	2	4.000	2.280
Кейт Гансон	Блад	850/5500/9000	84	94	87	82	6	75	3	78	23	31	51	1.900	915
Кирк Стивенсон	Статик	2500/15000/25000	79	66	95	59	15	60	4	86	99	28	17	3.200	1.490
Ларри Роачберн	Ларри	700/0/0	69	87	79	67	19	70	3	70	14	92	70	-	-
Ларри (под наркотиками)	Ларри	700/0/0	46	72	54	35	4	58	1	50	7	82	49	-	-
Луиза Гарно	Тоска	2200/12000/18000	71	84	47	68	13	90	4	96	5	19	0	-	1.310
Моника Зондергад	Сдоба	725/4700/8500	79	78	87	59	24	93	2	86	8	4	48	1.800	915
Норма Джессоп	Лава	800/4900/9000	78	74	84	76	24	82	3	83	22	40	3	1.600	785
Питер Сандерсон	Волк	1400/8000/14000	90	83	86	85	22	76	3	79	65	40	48	2.500	1.610
Роберт Джеймс Салливан	Лысый	4800/30000/63000	90	90	96	85	70	93	5	92	61	66	36	4.600	2.855
Рон Хиггенс	Рейдер	2000/12000/20000	80	71	78	80	87	76	4	84	12	20	11	1.800	700
Руди Робертс	Рысь	2850/18500/35000	81	79	86	77	39	71	4	99	29	50	34	3.300	1.900
Сидней Неттелсон	Сидней	2000/12500/22000	80	70	91	76	27	78	5	92	2	15	44	2.700	1.960
Синтия Газмэн	Лиска	625/4000/7000	77	85	100	55	21	76	2	69	15	8	70	1.600	1.015
Сортон Джонс	Мясо	600/0/0	86	54	68	98	5	29	4	77	59	61	0	-	-
Стив Борнелл	Гризли	525/3500/6000	94	69	50	95	16	72	2	79	24	37	8	-	765
Стэфен Ротман	Стэфен	1500/10000/17000	97	71	78	80	59	94	5	82	15	66	15	2.500	1.360
Тим Сьюттон	Рикошет	900/0/0	84	72	61	78	11	71	3	88	12	16	31	-	-
Тим Хилмэн	Хоббит	150/0/0	67	45	67	70	11	94	1	44	0	57	9	-	-
Тор Кауфман	Тор	1750/10000/15000	96	83	84	89	61	97	3	74	35	11	70	-	1.265
Тревер Колби	Тревер	2800/18000/32200	95	77	98	79	27	97	2	81	99	88	7	4.300	2.790
Фидель Дэен	Фидель	2500/12000/20000	88	83	64	83	1	71	3	85	6	97	3	-	1.885
Флоренс Габриэль	Фло	100/0/0	58	37	64	45	1	82	1	38	8	3	19	-	-
Фрэнк Геннеси	Стрелок	1000/6000/11000	75	77	40	69	52	74	4	88	11	39	3	1.600	915
Фрэнки Гордон	Нервный	150/0/0	65	59	76	71	1	58	1	48	8	31	2	-	-
Шарлен Хиггенс	Сова	1800/11000/19000	85	76	92	68	19	77	2	98	5	5	17	2.500	1.095
Шейла Стерлинг	Стрелка	2900/19000/35000	87	89	76	64	39	81	5	99	4	21	17	3.400	1.710
Эдгар Сморф	Гвоздь	1800/10000/16000	72	60	88	90	24	79	4	84	63	78	11	-	1.210
Эрл Уокер	Маг	5000/35000/65000	95	99	98	92	16	80	5	94	91	27	24	5.500	3.455
Эрни Спрагг	Рыжий	900/5900/10000	68	66	81	69	21	79	4	78	33	99	5	2.300	1.315

СТОИМОСТЬ НАЕМНИКОВ ПРИ РАЗЛИЧНЫХ ВИДАХ КОНТРАКТА

Полное имя	Прозвище	Плата за день	Дневная плата при нед. контракте	Дневная плата при 2-х нед. контракте
Гас Тарбалс	Гас	6000	5286	5000
Эрл Уокер	Маг	5500	5000	4643
Роберт Джеймс Салливан	Лысый	4800	4286	4500
Карл Шеппардс	Потрошитель	4000	3571	3429
Кайл Симмонс	Тень	3100	2929	2786
Иван Долвич	Иван	2950	2857	2714
Шейла Стерлинг	Стрелка	2900	2714	2500
Руди Робертс	Рысь	2850	2643	2500
Тревер Колби	Тревер	2800	2571	2300
Фидель Дэен	Фидель	2500	1714	1429
Кирк Стивенсон	Статик	2500	2143	1786
Капр. Лен Андерсон	Лен	2400	2143	2000
Луиза Гарно	Тоска	2200	1714	1286
Виктория Вотерс	Вики	2200	2071	1857
Джим Валлэс	Пума	2000	-	-
Рон Хиггенс	Рейдер	2000	1714	1429
Сидней Неттелсон	Сидней	2000	1786	1571
Эдгар Сморф	Гвоздь	1800	1429	1143
Шарлен Хиггенс	Сова	1800	1571	1357
Тор Кауфман	Тор	1750	1429	1071
Док. Клиффорд Хайбол	Клифф	1600	1429	1143
Док. К.Хуаонг	Доктор Кью	1500	1071	929
Айс Вильямс	Айс	1500	1286	1071
Стэфен Ротман	Стэфен	1500	1429	1214
Барри Унгер	Барри	1400	957	786
Питер Сандерсон	Волк	1400	1143	1000
Док. Даниэль Квинтен	Дэнни	1300	1143	1000
Жан-Пьер Вио	Злобный	1200	857	714
Фрэнк Геннеси	Стрелок	1000	857	786
Бобби Гонтарски	Анаболик	950	714	571
Тим Сьюттон	Рикошет	900	-	-
Эрни Спрагг	Рыжий	900	843	714
Кейт Гансон	Блад	850	786	643
Норма Джессоп	Лава	800	700	643
Док. Донна Хьюстон	Паук	800	729	607
Моника Зондергад	Сдоба	725	671	607
Ларри Роачберн	Ларри	700	-	-
Синтия Газмэн	Лиска	625	571	500
Сортон Джонс	Мясо	600	-	-
Гельмут Грунтер	Хряп	550	514	457
Стив Борнелл	Гризли	525	500	429
Игорь Долвич	Игорь	500	457	393
Док. Майкл Доусон	ЭмДи	500	429	357
Джон Питерс	Бык	400	386	321
Биф Апскот	Биф	200	-	-
До Милтон	Кардан	200	-	-
Тим Хилмэн	Хоббит	150	-	-
Фрэнки Гордон	Нервный	150	-	-
Билл Ламонт	Бритва	150	-	-
Флоренс Габриэль	Фло	100	-	-

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ НАЕМНИКОВ

Полное имя	Прозвище	СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ
Айс Вильямс	Айс	Автоматическое оружие. обучение
Барри Унгер	Барри	Электроника, открывание замков
Билл Ламонт	Бритва	Холодное оружие (эксперт)
Биф Апскот	Биф	Обучение
Бобби Гонтарски	Анаболик	Электроника, открывание замков
Виктория Вотерс	Вики	Двойное оружие, метательное оружие
Гас Тарбалс	Гас	Тяжелое оружие (эксперт)
Гельмут Грунтер	Хряп	Тяжелое оружие, ночные операции
Джим Валлэс	Пума	Автоматическое оружие, незаметное передвижение
Джон Питерс	Бык	Бокс (эксперт)
До Милтон	Кардан	Открывание замков
Док. Даниэль Квинтен	Дэнни	Двойное оружие
Док. Донна Хьюстон	Паук	Ночные операции, незаметное передвижение
Док. К.Хуаонг	Доктор Кью	Восточные единоборства
Док. Клиффорд Хайбол	Клифф	Нет
Док. Майкл Доусон	ЭмДи	Холодное оружие, обучение
Жан-Пьер Вио	Злобный	Бокс, холодное оружие
Иван Долвич	Иван	Автоматическое оружие, тяжелое оружие
Игорь Долвич	Игорь	Незаметное передвижение
Кайл Симмонс	Тень	Камуфляж, незаметное передвижение
Капр. Лен Андерсон	Лен	Автоматическое оружие, обучение
Карл Шеппардс	Потрошитель	Бонус к попаданию в голову, незаметное передвижение
Кейт Гансон	Блад	Восточные единоборства, метательное оружие
Кирк Стивенсон	Статик	Электроника, ночные операции
Ларри Роачберн (в норм. состоянии)	Ларри	Открывание замков, незаметное передвижение
Ларри (после приема наркотиков)	Ларри	Нет
Луиза Гарно	Тоска	Автоматическое оружие, тяжелое оружие
Моника Зондергад	Сдоба	Обучение (эксперт)
Норма Джессоп	Лава	Двойное оружие, тяжелое оружие
Питер Сандерсон	Волк	Ночные операции, обучение
Роберт Джеймс Салливан	Лысый	Холодное оружие (эксперт)
Рон Хиггенс	Рейдер	Обучение (эксперт)
Руди Робертс	Рысь	Электроника, ночные операции
Сидней Неттелсон	Сидней	Метательное оружие (эксперт)
Синтия Газмэн	Лиска	Двойное оружие, обучение
Сортон Джонс	Мясо	Бокс
Стив Борнелл	Гризли	Бокс, тяжелое оружие
Стэфен Ротман	Стэфен	Ночные операции, обучение
Тим Сьюттон	Рикошет	Восточные единоборства, ночные операции
Тим Хилмэн	Хоббит	Электроника
Тор Кауфман	Тор	Бокс, незаметное передвижение
Тревер Колби	Тревер	Электроника, открывание замков
Фидель Дэен	Фидель	Бокс
Флоренс Габриэль	Фло	Обучение
Фрэнк Геннеси	Стрелок	Метательное оружие, обучение
Фрэнки Гордон	Нервный	Автоматическое оружие, холодное оружие
Шарлен Хиггенс	Сова	Автоматическое оружие, ночные операции
Шейла Стерлинг	Стрелка	Ночные операции, обучение
Эдгар Сморф	Гвоздь	Открывание замков
Эрл Уокер	Маг	Открывание замков, незаметное передвижение
Эрни Спрагг	Рыжий	Электроника, обучение

ИЗМЕНЕНИЯ В ХАРАКТЕРИСТИКАХ НАЕМНИКОВ СО ВРЕМЕН DEADLY GAMES

Полное имя	Прозвище	ЗДОР	ПДВ	ЛОВ	МДР	УРВ	МТК	МЕХ	ВЗРВ	МЕД	ЗАР
Айс Вильямс	Айс	0	0	0	+7	+1	0	+7	+3	+7	-150
Биф Апскот	Биф	0	0	0	0	+1	+10	0	+4	+2	+10
Виктория Вотерс	Вики	0	0	0	0	+1	+4	+4	0	+2	+400
Гельмут Грунтер	Хряп	0	0	0	0	+2	+9	+3	+4	+8	-200
Док. Клиффорд Хайбол	Клифф	+9	0	0	0	+1	+1	+4	+21	+5	+250
Жан-Пьер Вио	Злобный	0	0	0	0	+2	+6	+2	+10	+10	+550
Иван Долвич	Иван	0	0	0	0	+2	+1	+4	+15	+10	+750
Капр. Лен Андерсон	Лен	-7	-3	-1	0	+2	0	0	0	0	-2200
Кирк Стивенсон	Статик	0	0	0	0	+1	+2	+1	+4	+7	0
Ларри Роачберн (в нормальном состоянии)	Ларри	+23	+15	+25	+12	+2	+20	+7	+10	+21	+465
Ларри (после приема наркотиков)	Ларри	0	0	0	0	0	0	0	0	0	+465
Луиза Гарно	Тоска	0	0	0	0	+1	0	+19	+5	0	+900
Питер Сандерсон	Волк	+3	+10	+2	+2	+1	+5	+17	+8	+4	-450
Роберт Джеймс Салливан	Лысый	0	0	0	0	0	+1	0	+8	0	-700
Руди Робертс	Рысь	0	0	0	0	+1	0	+10	0	+8	+50
Сидней Неттелсон	Сидней	0	0	0	0	+1	+1	+2	+1	+5	-500
Синтия Газмэн	Лиска	0	0	0	0	+1	+15	0	0	+10	-175
Фидель Дэен	Фидель	0	0	0	0	+1	0	0	0	0	+500
Фрэнк Геннеси	Стрелок	-5	-4	0	0	+1	-5	0	+5	0	-250
Шейла Стерлинг	Стрелка	0	0	0	0	+1	0	+3	+12	0	+100
Эдгар Сморф	Гвоздь	0	0	0	0	+1	0	0	+27	0	0
Эрл Уокер	Маг	+5	0	0	0	+1	+1	0	+5	+10	+700

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННОГО НАЕМНИКА

Среди прочих есть на просторах Сети такая компания — «**Институт Психологии Наемника**». Занимается она всевозможными психологическими исследованиями. В первый же день пребывания в Арулько вы получите письмо, в котором вам будет предложено пройти онлайновый тест. После этого в закладках браузера появится ссылка на сайт Института. Отправляйтесь туда и введите код, который был указан в письме (**XEP624**).

Вас ожидает специальный психологический тест, который выявит явные и латентные особенности вашего характера. Затем вам будет предложено создать своего собственного персонажа, олицетворяющего ваше «эго» на поле брани. Распределите соответствующие характеристики (можно «снять» очки с одного параметра и «накинуть» их на другой). Изначально все параметры равны 55 и имеется 40 «свободных» очков. Передвигая ползунки, можно регулировать диапазон характеристик от 35 до 85. Дополнительные характеристики можно устанавливать на ноль (скачком с 35 до 0, без промежуточных значений!), но при этом персонаж навсегда теряет возможность применять их на практике и развивать. Например, с нулевым показателем по медицине персонаж никогда не сможет лечить себя и товарищей по оружию.



Ответы на психологический тест влияют на будущего персонажа косвенным образом, определяя его внешний облик, специализацию (до некоторой степени), инвентарь и реакцию на некоторые события (в том числе убийства). Окончательный анализ полученных результатов будет выслан через некоторое время по электронной почте.

По завершении процесса создания наемника необходимо будет внести сумму в **3000** «зеленых». **3000$** — не слишком большая цена за еще одного члена вашего отряда, тем более что денег за свою службу он просить не будет — нельзя же просить у самого себя, правильно?


ОРУЖИЕ
И
СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ



Глок 17

Австрийский полуавтоматический пистолет, признанный военными всего мира.

вес (в кг.): 0,6
урон: 21
дальность: 12
одиночный: 7



Глок 18

Полностью автоматическая модификация **Глок 17.**

вес (в кг.): 0,6
урон: 21
дальность: 12
одиночный: 7
очередь: 11



Беретта 92F

Итальянский пистолет с ударно-пусковым механизмом двойного действия. Наемник с этим оружием в руке напоминает машину для убийства.

вес (в кг.): 1,1
урон: 22
дальность: 12
одиночный: 6



Беретта 93R

Усовершенствованная модель **92F.** Этот автоматический пистолет хорошо зарекомендовал себя в ближнем бою.

вес (в кг.): 1,1
урон: 22
дальность: 12
одиночный: 7
очередь: 11



.38 Специальный (.38 S&W)

Американский пистолет. Является любимым оружием полицейских во всем мире.

вес (в кг.): 1,1
урон: 22
дальность: 13
одиночный: 11



Барракуда

Бельгийский револьвер. Украшает собой кобуру многих полицейских Америки.

вес (в кг.): 1,0
урон: 24
дальность: 13
одиночный: 11



Американский Орел

Бывший израильский пистолет, теперь выпускается в Штатах. Это изящное оружие способно отправить на тот свет многих ваших врагов.

вес (в кг.): 2,0
урон: 24
дальность: 13
одиночный: 11



Кольт .45

Этот пистолет пользуется заслуженным уваженикм и популярностью во всем мире. У противников не останется ни единого шанса на спасение.

вес (в кг.): 1,1
урон: 23
дальность: 12
одиночный: 7



H&K MP5K (MP5K)

Немецкий автомат. Пользуется особой любовью и популярностью у террористов.

вес (в кг.): 2,1
урон: 23
дальность: 20
одиночный: 6
очередь: 10



МЭК-10 Американский Узи

До сих пор остается весьма популярным оружием во многих странах.

вес (в кг.): 2,8
урон: 27
дальность: 20
одиночный: 7
очередь: 11



Томпсон M1A1 (Томпсон)

Этот автомат приобрел славу на улицах Чикаго во времена сухого закона.

вес (в кг.): 4,8
урон: 24
дальность: 20
одиночный: 9
очередь: 13



Кольт Коммандо (Коммандо)

Представляет собой миниатюрную модификацию **М-16**.

вес (в кг.): 2,6
урон: 29
дальность: 20
одиночный: 6
очередь: 10



H&K MP53 (MP53)

Последняя модель **автомата Хеклера и Коха** известна сильными вспышками, которые делают стрельбу в помещении весьма затруднительной.

вес (в кг.): 3,1
урон: 25
дальность: 20
одиночный: 7
очередь: 11



АКСУ-74

Широко применяется русским спецназом. Отличительной чертой этого оружия является ожог на лице стрелка, который может возникнуть в результате вырвавшейся из короткого ствола вспышки.

вес (в кг.): 3,9
урон: 26
дальность: 20
одиночный: 5
очередь: 9



FN-P90 (P90)

Бельгийский автомат. Пользуется всеобщим признанием, особо популярен в войсках специального назначения.

вес (в кг.): 2,1
урон: 30
дальность: 22
одиночный: 6
очередь: 10



Тип-85

Ничем не выдающийся, простой в обращении автомат. Как говорится: дешево и сердито.

вес (в кг.): 1,9
урон: 23
дальность: 20
одиночный: 4
очередь: 13



SKS

Полуавтоматическая винтовка. Распространена во всем мире, но особой любовью пользуется в социалистических странах.

вес (в кг.): 5,2
урон: 31
дальность: 30
одиночный: 7



Драгунов

Состоящая на вооружении российской армии, эта винтовка до сих пор вселяет ужас в сердца военных всего мира.

вес (в кг.): 4,3
урон: 33
дальность: 75
одиночный: 13



M24

С поразительной точностью и быстротой стреляет на расстояние до полутора километров.

вес (в кг.): 6,6
урон: 32
дальность: 80
одиночный: 13



Steyr

Лоббисты закона о контроле над вооружением прозвали ее «злобной штурмовой винтовкой» за один только внешний вид.

вес (в кг.): 4,1
урон: 30
дальность: 50
одиночный: 7
очередь: 11



H&K G41 (G41)

Отличается быстрым и точным выстрелом, весьма болезненным к тому же.

вес (в кг.): 4,1
урон: 29
дальность: 30
одиночный: 7
очередь: 11



Ругер Мини-14 (Мини-14)

Это ружье **Штурма Ругера**. Представляет собой более позднюю копию **винтовки Гаранда**, применявшейся во время Второй Мировой войны. Эта штуковина не раз спасет вас от смерти.

вес (в кг.): 2,9
урон: 30
дальность: 25
одиночный: 7



C-7

О такой пушке втайне мечтает каждый наемник. Она представляет собой модификацию **M-16**.

вес (в кг.): 4,1
урон: 30
дальность: 40
одиночный: 6
очередь: 10



FA-MAS

Винтовка системы «**Буль-пап**» является уменьшенной копией **M-16**. С легкой руки солдат французской национальной гвардии ее прозвали «рожком».

вес (в кг.): 3,6
урон: 30
дальность: 25
одиночный: 5
очередь: 9



AK-74

Этот автомат является одним из самых выгодных экспортных товаров во всем мире.

вес (в кг.): 3,6
урон: 28
дальность: 35
одиночный: 5
очередь: 9



AKM

Модификация **AK-74**. Этот автомат широко применялся во Вьетнаме, Афганистане и на международных пассажирских авиалиниях.

вес (в кг.): 4,3
урон: 29
дальность: 25
одиночный: 5
очередь: 9



M-14

Винтовка, пользующаяся заслуженный славой во всем мире. У врага не останется ни единого шанса на спасение.

вес (в кг.): 2,9
урон: 33
дальность: 33
одиночный: 7
очередь: 11



FN-FAL

Автоматическая бельгийская винтовка. Отличается гениальной простотой конструкции и потрясающей надежностью. В начале 1950-х она стала законодательницей моды в оружейном деле.

вес (в кг.): 5,6
урон: 32
дальность: 42
одиночный: 5
очередь: 9



H&K G3A3 (G3A3)

Пусть вас не смущает непрезентабельный внешний вид детища **Хеклера и Коха**, изготовленного из листового металла и пластмассы — одно название **G3A3** способно привести врага в состояние паники.

вес (в кг.): 4,4
урон: 31
дальность: 30
одиночный: 7
очередь: 11



H&K G11 (G11)

Популярнейшая штурмовая винтовка. Меньше чем за секунду способна сделать до 3 выстрелов, пробивая самую крутую броню.

вес (в кг.): 3,5
урон: 25
дальность: 50
одиночный: 7
очередь: 8



Remington M870 (M870)

Винчестер пользуется популярностью у охотников. Его применяют для самообороны и взлома дверей.

вес (в кг.): 3,6
урон: 32
дальность: 13
одиночный: 13



СПАС-15

Итальянский полуавтоматический винчестер. То, что он был запрещен в некоторых странах, говорит само за себя.

вес (в кг.): 3,8
урон: 32
дальность: 13
одиночный: 9
очередь: -



КАВС

Экспериментальная немецко-американская винтовка. Не шпигует противника зарядами свинца, а разносит его в клочья мини-гранатами.

вес (в кг.): 4,1
урон: 40
дальность: 13
одиночный: 9
очередь: 13



FN Миними (Миними)

Этот легкий и чрезвычайно надежный пулемет также известен как **C-9** и **M-249**

вес (в кг.): 6,8
урон: 28
дальность: 50
одиночный: 7
очередь: 11



РПК-74

Последняя модель штурмового оружия. Нужно ли говорить что-то еще?

вес (в кг.): 5,4
урон: 30
дальность: 50
одиночный: 7
очередь: 11



H&K 21

Этот пулемет широко применяется немецкими пехотинцами. Массивный и неторопливый, он превращает уничтожение врага в обстоятельный и методичный процесс.

вес (в кг.): 9,3
урон: 32
дальность: 50
одиночный: 7
очередь: 13



Гранатомет (M79)

40-мм американский гранатомет. Широко применялся во время войны во Вьетнаме. Не знает себе равных по части пробивания стен и массового уничтожения врагов.

вес (в кг.): 2,6
дальность: 50
одиночный: 26



Миномет

Миномет несомненно завоюет ваше уважение. Отличительной чертой калибра 5.60 мм является нарезной ствол и прицел. Стреляет снарядами **HE.**

вес (в кг.): 7,7
дальность: 55
одиночный: 18

Противотанковый гранатомет (ПТГ)

С ним вы почувствуете себя самим Господом Богом.



вес (в кг.): 2,1
дальность: 50
одиночный: 18



Ракетная Винтовка

Последнее достижение современной технологии. Винтовка снабжена лазерным прицелом и компьютерной системой защиты.

вес (в кг.): 5,0
урон: 50
дальность: 60
одиночный: 9



Автомаг III (Автомаг)

Автомаг был переделан в пистолет, который стреляет патронами 7.62 мм, использующимися в винтовке НАТО. Его отличительной чертой является гравировка
«Большая Берта» на обеих сторонах корпуса.

вес (в кг.): 1,2
урон: 29
дальность: 22
одиночный: 10



Пистолет-дротик

Используется для тихого оглушения врага.

вес (в кг.): 1,2
урон: 2
дальность: 10
одиночный: 7
очередь: -



Обойма 9 мм

15 первоклассных патронов. Характеризуются небольшим размером и большой скоростью.

вес (в кг.): 0,2



Обойма 9 мм SMG

30 патронов калибра 9 мм. Обработаны специальным составом, в результате чего практически не стирают ствол.

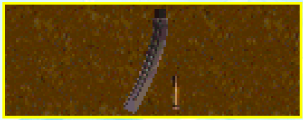
вес (в кг.): 0,3



Обойма бронебойных 9 мм

15 закаленных стальных патронов. Эффективны против легкой брони, но наносят не такие сильные ранения как пули со смещенным центром.

вес (в кг.): 0,2



Бронебойные SMG

30 закаленных стальных патронов. Очень эффективны против брони и практически не стирают ствол.

вес (в кг.): 0,3



Обойма 9 мм, со смещенным центром (Обойма 9 мм СЦ)

Бесполезность этих 15 патронов против брони с лихвой возмещается тяжелыми кровоточащими ранами противника.

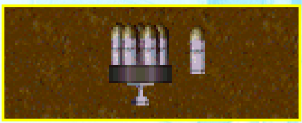
вес (в кг.): 0,2



Обойма SMG 9 мм, со смещенным центром (Обойма SMG 9 мм, СЦ)

30 патронов, обработанных специальным составом. Они гармонично совмещают в себе свойства СЦ и обычных боеприпасов.

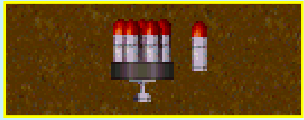
вес (в кг.): 0,3



Быстрая обойма .38

6 патронов калибра .38. Наносят средние повреждения, зато сочетают в себе свойства СЦ и бронебойных патронов.

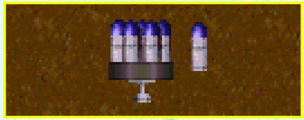
вес (в кг.): 0,1



Быстрая обойма бронебойных .38 (Обойма бронебойных .38)

6 бронебойных патронов калибра .38. Из-за «бронебойных добавок» наносят меньшие повреждения, нежели обычные свинцовые пули.

вес (в кг.): 0,1



Быстрая обойма .38 со смещенным центром (Обойма .38, СЦ)

Неспособность этих 6 патронов пробивать броню с лихвой возмещается тяжелыми ранениями у врагов, не догадавшихся нацепить на себя пуленепробиваемый жилет.

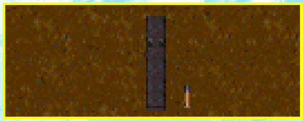
вес (в кг.): 0,1



Обойма калибра .45 (Обойма .45)

7 патронов калибра .45 системы Кольт. Характер наносимых ими повреждений идентичен с патронами СЦ калибра 9мм и .38

вес (в кг.): 0,2



Обойма .45 SMG

30 стандартных патронов калибра .45. Представляют собой компромиссное решение при выборе между бронебойностью и тяжелыми ранениями от пуль со смещенным центром.

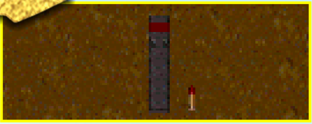
вес (в кг.): 1,0



Обойма .45 Бронебойные

7 бронебойных патронов калибра .45. Из-за стальных добавок для бронебойности наносят меньшие повреждения, нежели обычные свинцовые пули.

вес (в кг.): 0,2



Обойма .45 SMG Бронебойные

30 бронебойных патронов калибра .45. Наносят меньшие повреждения, нежели обычные патроны со СЦ.

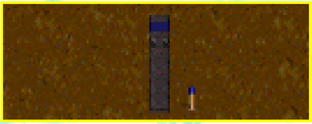
вес (в кг.): 1,0



Обойма .45, со смещенным центром (Обойма .45, СЦ)

Патроны со смещенным центром калибра .45АСР. После попадания в цель смещенный центр пули «уводит» ее в сторону, нанося врагу жуткую рану.

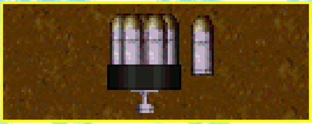
вес (в кг.): 0,2



Обойма .45 SMG, со смещенным центром (Обойма .45 SMG, СЦ)

30 патронов СЦ калибра .45. Наносят тяжелые ранения, сопровождающиеся обильным кровотечением.

вес (в кг.): 1,0



Быстрая обойма .357

6 патронов калибра .357 типа Магнум. Эти патроны по праву считаются самыми мощными патронами для пистолета.

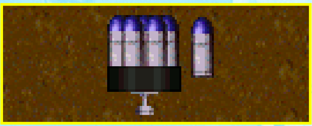
вес (в кг.): 0,1



Обойма .357

9 патронов калибра .357 типа Магнум. Эти патроны по праву считаются самыми мощными патронами для пистолета.

вес (в кг.): 0,3



Быстрая обойма .357, Бронебойные

6 закаленных бронебойных патронов калибра .357. Весьма эффективны против брони, но наносят ощутимо меньший урон, нежели пули со смещенным центром.

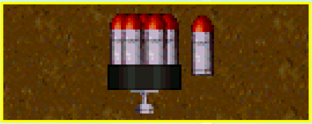
вес (в кг.): 0,1



Обойма .357, Бронебойные

9 стальных патронов калибра .357. Весьма эффективны против брони, но наносят ощутимо меньший урон, нежели пули со смещенным центром.

вес (в кг.): 0,3



Быстрая обойма .357, СЦ

6 патронов калибра .357 со смещенным центром тяжести. Бесполезность этих патронов против брони с лихвой возмещается тяжелыми кровоточащими ранами противника.

вес (в кг.): 0,1



Обойма .357, СЦ

9 патронов со смещенным центром калибра .357. Смещенный центр пули способствует нанесению крупных, но неглубоких ран.

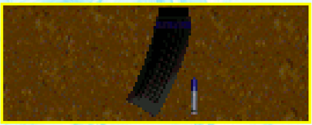
вес (в кг.): 0,3



Обойма 5.45 мм

30 бронебойных противопехотных патронов калибра 5.45. Обладают специальной металлической насадкой, позволяющей вам вывести из строя сразу нескольких неприятелей. Эта же насадка улучшает бронебойные характеристики пули.

вес (в кг.): 0,6



Обойма 5.45 мм, СЦ

30 патронов калибра 5.45 с металлической насадкой. Компромиссное решение при выборе между бронебойными патронами и патронами СЦ.

вес (в кг.): 0,6



Обойма 5.56 мм

30 стандартных бронебойных патронов НАТО. Имеют «блуждающий» эффект, что способствует нанесению серьезных ранений.

вес (в кг.): 0,6



Обойма 5.56 мм, СЦ

30 патронов калибра 5.56 со смещенным центром. Наносят глубокие, обильно кровоточащие раны. Этим они напоминают охотничьи патроны калибра .223.

вес (в кг.): 0,5



Обойма 7.62 мм, бронебойные, 10 (Обойма 7.62 мм, бронебойные)

10 бронебойных патронов калибра 7.62 мм. Отлично пробивают броню и при этом не теряют способности наносить сильные ранения.

вес (в кг.): 0,3



Обойма 7.62 мм, бронебойные, 30 (Обойма 7.62 мм, бронебойные)

30 противопехотных бронебойных патронов калибра 7.62 мм. Сохраняют форму при столкновении с препятствием, что способствует повышению бронебойности, но снижает степень тяжести нанесенных ранений.

вес (в кг.): 0,8



Обойма 7.62 мм, 10 СЦ

10 патронов со смещенным центром и металлической насадкой. Обладают меньшей пробивной способностью по сравнению с бронебойными патронами этого же класса, что возмещается серьезным уроном, который они наносят противнику.

вес (в кг.): 0,3



Обойма 7.62 мм, 30 СЦ

30 патронов со смещенным центром. Очень эффективны против легкой брони и практически бесполезны против тяжелой.

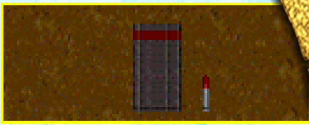
вес (в кг.): 0,8



Обойма 7.62 мм НАТО, 5

5 бронебойных патронов калибра 7.62 мм НАТО. Предназначены для снайперской винтовки, так как способны пробивать броню с довольно большой дистанции.

вес (в кг.): 0,1



Обойма 7.62 мм НАТО, 20

20 бронебойных патронов НАТО калибра 7.62 мм. Эти патроны пользуются всеобщим признанием благодаря высокой пробивной способности, сохраняющейся даже на больших дистанциях.

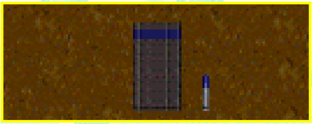
вес (в кг.): 0,8



Обойма 7.62 мм НАТО, 5 СЦ

5 патронов калибра .308 Винчестер. Бесполезность этих патронов против брони с лихвой возмещается тяжелыми кровоточащими ранами, которые они наносят незащищенному противнику.

вес (в кг.): 0,1



Обойма 7.62 мм НАТО, 20 СЦ

20 патронов калибра .308 Винчестер. Представляют собой охотничий вариант калибра 7.62 НАТО. Практически бесполезны против брони.

вес (в кг.): 0,8



Обойма 5.7 мм

50 патронов калибра 5.7 мм. Их полимерный состав способствует эффективному отстрелу любых противников

вес (в кг.): 0,9

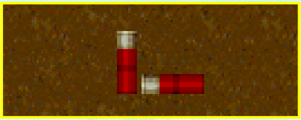
Обойма 5.7 мм, СЦ

50 патронов со смещенным центром калибра



5.7 мм. Представляют собой компромиссное решение между бронебойностью и тяжелыми ранениями от пуль со смещенным центром.

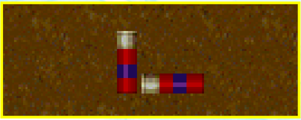
вес (в кг.): *0,9*



Обойма калибра 12

7 патронов калибра 12 Поликор. Весьма эффективны против брони.

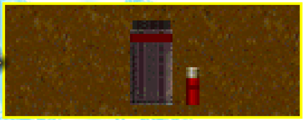
вес (в кг.): *0,5*



Обойма 12 калибра, крупная дробь

7 патронов калибра 12 «00» SSG. Пользуются особой популярностью среди полицейских, однако против брони практически бесполезны.

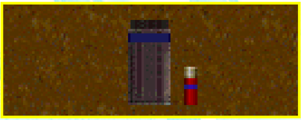
вес (в кг.): *0,5*



Обойма КАВС

Особые вольфрамовые пули весьма эффективны против брони, железа и т.д.

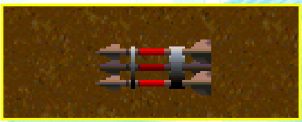
вес (в кг.): *1,0*



Обойма КАВС, крупная дробь

10 вольфрамовых патронов с дробью размера «00» обладают повышенной бронебойностью и способны нанести врагу тяжелые увечья.

вес (в кг.): *1,0*



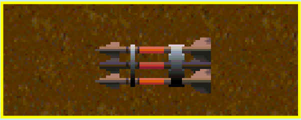
Бронебойные миниракеты

Детища современных технологий, они наносят сильнейшие раны вашим противникам, и даже броня не способна остановить их.

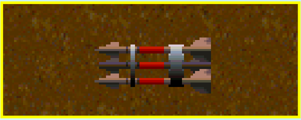
вес (в кг.): *1,0*

Миниракеты, HE

Набор из 5 легковзрывающихся ракет, превращающих ваших врагов в кровавое месиво.



вес (в кг.): *1,0*



Миниракеты, ИК

Эти легковзрывающиеся ракеты разнесут ваших противников в клочья.

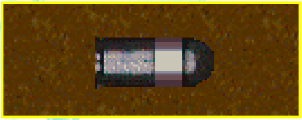
вес (в кг.): *1,0*



Дротик для транквилизаторов (Дротик)

В мгновение ока изувечит ваших врагов.

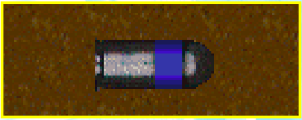
вес (в кг.): *0,1*



Граната 40 мм

Чтобы ощутимо повысить точность попадания этой осколочной гранаты, зарядите ею 40 мм гранатомет.

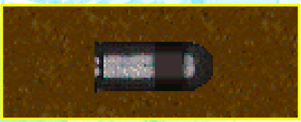
вес (в кг.): *1,0*



Граната со слезоточивым газом 40 мм

Эта граната отличается исключительной надежностью. Ее корпус состоит из прорезиненного пластика, что делает ее ударостойкой и исключает возможность контратаки противника. Для более высокой точности попадания зарядите ею 40 мм гранатомет.

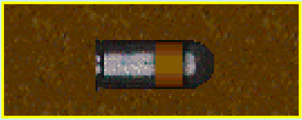
вес (в кг.): *1,0*



Парализующая граната 40 мм

В результате взрыва этой гранаты образуется вакуум, после чего из-за резкого перепада давления стоящие поблизости люди теряют сознание. Для более высокой точности попадания зарядите ею 40 мм гранатомет.

вес (в кг.): *1,0*



Дымовуха 40 мм

Если вы хотите скрыться от врага, то это ваш шанс — дымовуха создает превосходную дымовую завесу, способную надежно укрыть от посторонних глаз ваше отступление.

вес (в кг.): *1,0*



Дымовая граната

Создает дымовую завесу, позволяя вам скрыться из поля зрения неприятеля.

вес (в кг.): *0,6*



Парализующая граната

При взрыве этой гранаты образуется вакуум, после чего из-за резкого перепада давления стоящие поблизости люди теряют сознание.

вес (в кг.): *0,6*



Граната со слезоточивым газом

Слезоточивый газ, облако которого образуется при взрыве этой гранаты, помимо всего прочего пагубно действует на кожу.

вес (в кг.): *0,6*



Граната с горчичным газом

Человек, вдохнувший немного этого газа, неминуемо заработает себе раздражение или даже ожог легких. И если пострадавшему вовремя не будет оказана квалифицированная медицинская помощь, то он, скорее всего, отправится к праотцам.

вес (в кг.): *0,6*



Миниручная граната

Эта граната действует по принципу TNT. Ее основные преимущества — высокая мощность взрыва и дальность броска.

вес (в кг.): *0,3*



Стандартная ручная граната

В качестве начинки этой гранаты использован TNT, что делает ее весьма опасным оружием.

вес (в кг.): *0,6*



Минометный снаряд

Не самая сложная конструкция: «подкова» крыла и многофункциональный детонатор M734, который может быть активирован вручную.

вес (в кг.): *4,1*



Мина

Это осколочное оружие если и не убьет, то уж по крайней мере изувечит всякого, кто на него наступит. В конструкцию мины входит устройство, мешающее работе саперов и сенсор для нейтрализации.

вес (в кг.): *0,8*



Сосуд кристаллов RDX (RDX)

Эта игрушка будет помощнее чем TNT — кристаллы по своей природе неустойчивы и чрезвычайно взрывоопасны.

вес (в кг.): *1,1*



TNT

Тринитротолуол — пожалуй, самая известная и надежная после динамита взрывчатка.

вес (в кг.): *1,1*

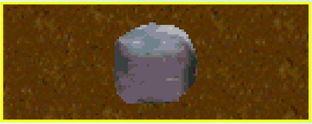


HMX

Взрывчатка, состоящая из TNT и

RDX, смешанных в равных пропорциях. Она не превосходит RDX по мощности взрыва, но дает ощутимый выигрыш по части надежности.

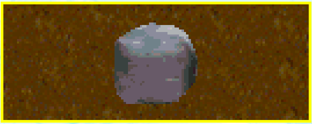
вес (в кг.): 1,1



C1

Эта взрывчатка представляет собой смесь RDX и минеральной соли. C1 гармонично совмещает в себе мощность взрыва RDX и высочайшую надежность.

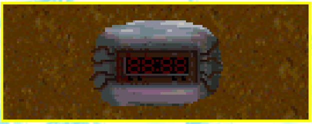
вес (в кг.): 1,1



C4

Отличается от C1 отсутствием запаха и большим взрывным потенциалом. C4 всегда поставляется в пластиковом герметичном корпусе.

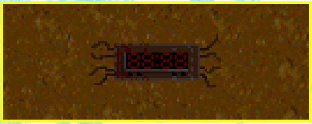
вес (в кг.): 1,1



Заряд взрывчатки

Представляет собой весьма эффективное устройство, например, для вышибания дверей.

вес (в кг.): 0,2



Детонатор

Это устройство дает вам от 5 секунд до 10 минут, для того чтобы убраться подальше от места взрыва.

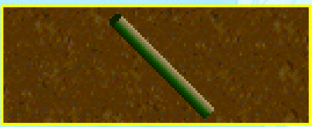
вес (в кг.): 0,1



Дистанционный детонатор

Дистанционный детонатор настраивается на четыре частоты и подходит для любого типа взрывчатки. Заряд рванет сразу после нажатия кнопки на детонаторе.

вес (в кг.): 0,9



Химический осветитель

Эти одноразовые «светлячки» станут вашими незаменимыми помощниками в ночных операциях.

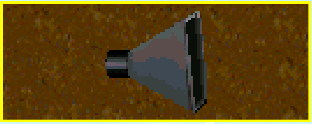
вес (в кг.): 0,1



Глушитель

Глушитель поможет вам избежать излишнего шума. Это незамысловатое устройство подходит к большинству пистолетов и автоматов.

вес (в кг.): 0,5



«Утконос»

Еще один способ увеличить точность попадания. Присоедините эту штуковину к стволу винчестера, и дробь будет лететь гораздо более кучно.

вес (в кг.): 0,9



Оптический прицел

Оптический прицел существенно увеличивает точность попадания.

вес (в кг.): 0,9



Лазерный прицел

Это устройство поможет вам значительно увеличить точность попадания. Прицел подходит практически к любому оружию. Днем красная точка заметна с расстояния в тридцать метров, а с приходом темноты — более чем с трехсот метров.

вес (в кг.): 0,4



Сошка

Устанавливается почти на все снайперские и штурмовые винтовки, а также на легкие пулеметы.

вес (в кг.): 0,5



Боевой нож (Нож)

Длинный охотничий нож с деревянной ручкой. Наемник, вооруженный этим ножом, будет убивать безжалостно, а главное — бесшумно.

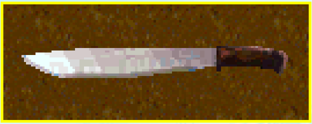
вес (в кг.): 0,9
урон: 18
одиночный: 7



Метательный нож

Дистанционное применение делает этот нож незаменимым помощником в операциях, где нужно действовать быстро и тихо.

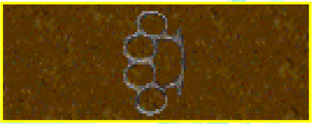
вес (в кг.): 0,1
урон: 15
одиночный: 7



Мачете

В умелых руках его острое лезвие исполосует вашего противника до неузнаваемости. Если же вам мешает какой кустик, то и это не проблема — мачете с легкостью расчистит дорогу.

вес (в кг.): 1,3
урон: 24
одиночный: 10



Кастет

Усиливает удар и придает уверенности в себе.

вес (в кг.): 0,1



Камень

В некоторых случаях может пригодиться даже простой камень. Вам необходимо привлечь внимание врага и заманить его в ловушку? Не тратьте патроны, а просто бросьте камень.

вес (в кг.): 0,5



Бронежилет «Флак»

Обеспечивает максимальную защиту при минимальном весе. Внешний вид: безрукавка с шейной пластиной и с защитой для паха.

вес (в кг.): 2,0

Бронежилет из кевлара

Сделан из 28 слоев Кевлара. Он обеспечивает полную защиту плеч и шеи, имеет-



ся также съемная пластина для паха. Крепления на поясе и на груди могут регулироваться.

вес (в кг.): 3,2



Бронежилет «Спектра»

Изготовлен из металла «Спектра», который в настоящее время является лучшей защитой от пуль и осколков гранат. При желании можно усиливать броню еще одной дополнительной пластиной.

вес (в кг.): 3,2



Кевларовые поножи

Созданы из 28 слоев кевлара. Шнуровкой укрепляются на ногах

вес (в кг.): 3,9



Поножи «Спектра»

Изготовлены из металла «Спектра» и обеспечивают наилучшую защиту. На теле укрепляются с помощью шнуровки.

вес (в кг.): 3,9



Стальная каска

Эта каска дает неплохую защиту от пистолетных пуль, дроби и мелких снарядов.

вес (в кг.): 1,4



Кевларовая каска

В отличие от стандартных касок она обеспечивает защиту ушей и шеи.

вес (в кг.): 1,4

Каска «Спектра»

Каска сделана из легкого сплава «Спек-



тра», который обеспечивает наилучшую защиту. Черный материал отделки хорошо поглощает инфракрасное излучение.

вес (в кг.): 1,4



Керамические пластины

Вставляются в некоторые бронежилеты для улучшения защитных свойств.

вес (в кг.): 1,2



Состав-18

Быстро застывающий состав, способствующий улучшению защитных качеств брони.

вес (в кг.): 0,1



Футболка Арулько (Футболка)

В свое время на продаже этих футболок можно было заработать целое состояние, так как они пользовались огромной популярностью у туристов.

вес (в кг.): 0,3



Куртка Охранника

Изготовлена из 36 кевларовых пластин. Изготовитель — фирма «Охранные Системы». Имеется регулировка размера и карман для керамических бронепластин.

вес (в кг.): 3,2



Кожаная куртка

Дает небольшую защиту от вражеских пуль.

вес (в кг.): 2,0

Набор камуфляжа

Этот набор позволяет сде-



лать вашего наемника менее заметным. Он включает в себя оливковую желтую, оливковую зеленую, цвета загара и кремовую краски, а так же специальную краску для лица и зеркало. Хорошо смывается водой.

вес (в кг.): 0,1



Аптечка

Аптечка необходима для оказания первой медицинской помощи. Она содержит все необходимые для этого предметы — бинты, спирт, вату, градусник, йод, жгуты, английские булавки и ножницы.

вес (в кг.): 0,5



Аптечка Врача

Эта аптечка дополняет обычную аптечку следующими медикаментами: набор для наложения швов, подушечки, ножницы, скальпель, щипцы Келли, щипчики, болеутолители, антибиотики, фонарик и справочник «Полевая хирургия». С помощью этой аптечки можно проводить полноценные операции.

вес (в кг.): 1,8



Набор инструментов

Ваше снаряжение не вечно — оно постепенно изнашивается, и это не лучшим образом сказывается на его основных характеристиках. Набор инструментов предназначен для решения этой проблемы. Здесь есть все необходимое для ремонта: разнообразные отвертки, храповики, кусачки, а также скобки, зажимы, молоток и набор для починки обмендирования.

вес (в кг.): 5,0



Слесарный набор

Если этот набор находится в руках опытного механика, то все двери, сейфы, сундуки, шкафы, и т.д. для вас открыты. В комплект входят: отмычки, шайбы, разводные ключи, спецотмычки, спецскобы, формы.

вес (в кг.): 0,3



Усилитель уха

Чтобы заранее знать о приближении врагов используйте этот звукоусилитель. Устройство включает в себя сверхчувствительный микрофон, каскад усилителей и выходные динамики.

вес (в кг.): 0,9



Прибор ночного видения

Это устройство очень пригодится вам в ночных операциях. Оно снабжено двумя АА батарейками, сумкой для переноски и нейлоновым ремнем.

вес (в кг.): 0,9



Солнечные очки

Обладают тройной защитой: внутренние ацетатные «не потеющие» линзы, средние линзы против солнца и ударостойкие внешние линзы, защищающие от физических повреждений.

вес (в кг.): 0,2



Ультрафиолетовые очки (УФ очки)

Предохраняют глаза от ярких вспышек и слепящего излучения.

вес (в кг.): 1,1



Противогаз

Поможет выйти целым и невредимым из отравленных областей. Снабжен фильтрами, линзами с защитным покрытием, нейлоновыми ремешками и отделением для питьевой воды.

вес (в кг.): 0,9



Металлоискатель

Это устройство необходимо при проведении саперных работ. Обнаружив скопления металла, издает особый звук.

вес (в кг.): 1,0



Фляжка

Одноразовая полиэтиленовая фляжка с питьевой водой.

вес (в кг.): 1,0



Тонизирующее средство

Один укол на некоторое время придаст силы вашему наемнику. Но не злоупотребляйте этим средством, так как оно может привести к остановке сердца.

вес (в кг.): 0,1



Регенерирующий допинг (Допинг)

Укол этого вещества поможет вашему наемнику взбодриться и забыть про свои раны. Это вещество — своего рода наркотик, поэтому не стоит применять его более 4 раз в день.

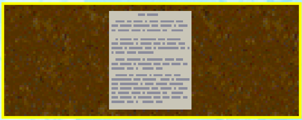
вес (в кг.): 0,1



Бутылка спиртного (Спитное)

Не стоит спаивать ваших немников, уж лучше угостить кого-нибудь другого — пьяный человек плохо контролирует себя и может рассказать вам что-нибудь интересное.

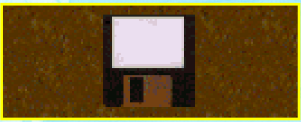
вес (в кг.): 0,2



Письмо от Энрико (Письмо)

Адресовано Мигелю, лидеру повстанцев.

вес (в кг.): 0,2



Дискета

На дискете записана конфиден-

циальная информация о террористах, находящихся в розыске. Данные этой дискеты автоматически перепишутся в память вашего компьютера.

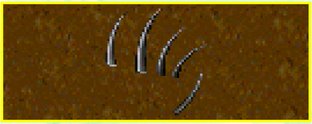
вес (в кг.): 0,1



Кубок удачи

Является национальным достоянием Арулько и представляет немалый интерес для туристов.

вес (в кг.): 0,1



Когти Кошки-Убийцы (Когти)

Их с огромным удовольствием купит у вас Микки.

вес (в кг.): 0,1



Зубы Кошки-Убийцы (Зубы)

Это большая диковинка. За них можно получить неплохой куш.

вес (в кг.): 0,1



Шкура Кошки-Убийцы (Шкура)

Этот мех очень ценен.

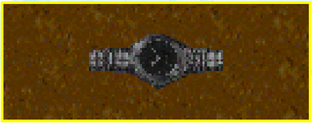
вес (в кг.): 6,0



ДУ робота

Это устройство позволит управлять вашим роботом на расстоянии. Одевается на голову.

вес (в кг.): 0,5



Платиновые часы

Дорогая, но бесполезная в бою вещица.

Впрочем, из нее можно соорудить таймер для взрывчатки.

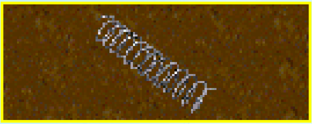
вес (в кг.): 0,2



Липкая лента

Моток обычной липкой ленты шириной 2 дюйма, используется для заклеивания дыр и соединения предметов.

вес (в кг.): 0,1



Пружина

Маленькая пружина из металлической проволоки часто применяется в хозяйстве.

вес (в кг.): 0,1



Моментальный клей (Клей)

За короткое время склеивает практически любые поверхности.

вес (в кг.): 0,2



Мраморные шарики (Шарики)

Наступив на эти разноцветные шарики, очень трудно удержаться на ногах.

вес (в кг.): 0,3



Канистра бензина (Бензин)

Без него ваше транспортное средство не проедет и метра. Будьте экономны, так как бензин в Арулько — страшный дефицит.

вес (в кг.): 2,0

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРУЖИЯ И ПРЕДМЕТОВ

название	вес (в кг.)	урон	дальность	одиночный	очередь
Глок 17	0,6	21	12	7	-
Глок 18	0,6	21	12	7	11
Беретта 92F	1,1	22	12	6	-
Беретта 93R	1,1	22	12	7	11
.38 S&W	1,1	22	13	11	-
Барракуда	1,0	24	13	11	-
Американский Орел	2,0	24	13	11	-
Кольт .45	1,1	23	12	7	-
MP5K	2,1	23	20	6	10
МЭК-10	2,8	27	20	7	11
Томпсон	4,8	24	20	9	13
Коммандо	2,6	29	20	6	10
MP53	3,1	25	20	7	11
АКСУ-74	3,9	26	20	5	9
P90	2,1	30	22	6	10
Тип-85	1,9	23	20	4	13
СКС	5,2	31	30	7	-
Драгунов	4,3	33	75	13	-
M24	6,6	32	80	13	-
Steyr	4,1	30	50	7	11
G41	4,1	29	30	7	11
Мини-14	2,9	30	25	7	-
C-7	4,1	30	40	6	10
FA-MAS	3,6	30	25	5	9
AK-74	3,6	28	35	5	9
AKM	4,3	29	25	5	9
M-14	2,9	33	33	7	11
FN-FAL	5,6	32	42	5	9
G3A3	4,4	31	30	7	11
G11	3,5	25	50	7	8
M870	3,6	32	13	13	-

название	вес (в кг.)	урон	дальность	одиночный	очередь
СПАС-15	3,8	32	13	9	-
КАВС	4,1	40	13	9	13
Миними	6,8	28	50	7	11
РПК-74	5,4	30	50	7	11
H&K 21	9,3	32	50	7	11
Нож	0,9	18	-	7	-
Метательный нож	0,1	15	-	7	-
Камень	0,5	-	-	-	-
M79	2,6	-	50	26	-
Миномет	7,7	-	55	18	-
Кастет	0,1	-	-	-	-
ПТГ	2,1	-	50	18	-
Мачете	1,3	24	-	10	-
Ракетная Винтовка	5,0	50	60	9	-
Автомаг	1,2	29	22	10	-
Пистолет-дротик	1,2	2	10	7	-
Лом	3,0	-	-	-	-
Обойма 9мм	0,2	-	-	-	-
Обойма 9мм SMG	0,3	-	-	-	-
Бронебойные SMG	0,3	-	-	-	-
Обойма бронебойных 9мм	0,2	-	-	-	-
Обойма 9мм СЦ	0,2	-	-	-	-
Обойма SMG 9мм, СЦ	0,3	-	-	-	-
Быстрая обойма .38	0,1	-	-	-	-
Обойма .38, СЦ	0,1	-	-	-	-
Обойма бронебойных .38	0,1	-	-	-	-
Обойма .45	0,2	-	-	-	-
Обойма .45 SMG	1,0	-	-	-	-

название	вес (в кг.)	урон	дальность	одиночный	очередь
Обойма .45 Бронебойные	0,2	-	-	-	-
Обойма .45 SMG Бронебойные	1,0	-	-	-	-
Обойма .45, СЦ	0,2	-	-	-	-
Обойма .45 SMG, СЦ	1,0	-	-	-	-
Быстрая обойма .357	0,1	-	-	-	-
Обойма .357	0,3	-	-	-	-
Быстрая обойма .357, Бронебойные	0,1	-	-	-	-
Обойма .357, Бронебойные	0,3	-	-	-	-
Быстрая обойма .357, СЦ	0,1	-	-	-	-
Обойма .357, СЦ	0,3	-	-	-	-
Обойма 5.45 мм	0,6	-	-	-	-
Обойма 5.45 мм, СЦ	0,6	-	-	-	-
Обойма 5.56 мм	0,5	-	-	-	-
Обойма 5.56 мм, СЦ	0,5	-	-	-	-
Обойма 7.62 мм, бронебойные 10	0,3	-	-	-	-
Обойма 7.62 мм, бронебойные 30	0,8	-	-	-	-
Обойма 7.62 мм, 10 СЦ	0,3	-	-	-	-
Обойма 7.62 мм, 30 СЦ	0,8	-	-	-	-
Обойма 7.62 мм НАТО, 5	0,1	-	-	-	-
Обойма 7.62 мм НАТО, 20	0,8	-	-	-	-
Обойма 7.62 мм НАТО, 5 СЦ	0,1	-	-	-	-
Обойма 7.62 мм НАТО, 20 СЦ	0,8	-	-	-	-
Обойма 5.7 мм	0,9	-	-	-	-
Обойма 5.7 мм, СЦ	0,9	-	-	-	-
Обойма калибра 12	0,5	-	-	-	-
Обойма 12 калибра, крупная дробь	0,5	-	-	-	-
Обойма КАВС	1,0	-	-	-	-
Обойма КАВС, крупная дробь	1,0	-	-	-	-
Бронебойные миниракеты	1,0	-	-	-	-
Миниракеты, НЕ	1,0	-	-	-	-
Миниракеты, ИК	1,0	-	-	-	-
Дротик	0,1	-	-	-	-
Парализующая граната	0,6	-	-	-	-
Граната со слезоточивым газом	0,6	-	-	-	-
Граната с горчичным газом	0,6	-	-	-	-
Миниручная граната	0,3	-	-	-	-
Стандартная ручная граната	0,6	-	-	-	-
RDX	1,1	-	-	-	-
TNT	1,1	-	-	-	-
HMX	1,1	-	-	-	-
C1	1,1	-	-	-	-
Минометный снаряд	4,1	-	-	-	-
Мина	0,8	-	-	-	-
C4	1,1	-	-	-	-
Заряд взрывчатки	0,1	-	-	-	-

название	вес (в кг.)	урон	дальность	одиночный	очередь
Химический осветитель	0,1	-	-	-	-
Граната 40 мм	1,0	-	-	-	-
Граната со слезоточивым газом 40 мм	1,0	-	-	-	-
Парализующая граната 40 мм	1,0	-	-	-	-
Дымовуха 40 мм	1,0	-	-	-	-
Дымовая граната	0,6	-	-	-	-
Бронежилет «Флак»	2,0	-	-	-	-
Бронежилет из кевлара	3,2	-	-	-	-
Бронежилет «Спектра»	3,2	-	-	-	-
Кевларовые поножи	3,9	-	-	-	-
Поножи «Спектра»	3,9	-	-	-	-
Стальная каска	1,4	-	-	-	-
Кевларовая каска	1,4	-	-	-	-
Каска «Спектра»	1,4	-	-	-	-
Керамические пластины	1,2	-	-	-	-
Футболка	0,3	-	-	-	-
Куртка Охранника	3,2	-	-	-	-
Аптечка	0,5	-	-	-	-
Аптечка Врача	1,8	-	-	-	-
Набор инструментов	5,0	-	-	-	-
Слесарный набор	0,3	-	-	-	-
Набор камуфляжа	0,1	-	-	-	-
Глушитель	0,5	-	-	-	-
Оптический прицел	0,9	-	-	-	-
Сошка	0,5	-	-	-	-
Усилитель уха	0,9	-	-	-	-
Прибор ночного видения	0,9	-	-	-	-
Солнечные очки	0,2	-	-	-	-
Противогаз	0,9	-	-	-	-
Фляжка	1,0	-	-	-	-
Металлоискатель	1,0	-	-	-	-
Состав-18	0,1	-	-	-	-
Тонизирующее средство	0,1	-	-	-	-
Детонатор	0,1	-	-	-	-
Дистанционный детонатор	0,9	-	-	-	-
Письмо	0,2	-	-	-	-
Дискета	0,1	-	-	-	-
Кубок удачи	0,1	-	-	-	-
Когти	0,1	-	-	-	-
Зубы	0,1	-	-	-	-
Шкура	6,0	-	-	-	-
Допинг	0,1	-	-	-	-
Лазерный прицел	0,4	-	-	-	-
Кусачки	0,4	-	-	-	-
«Утконос»	0,9	-	-	-	-
Спиртное	1,2	-	-	-	-
УФ очки	1,1	-	-	-	-
ДУ робота	0,5	-	-	-	-
Платиновые часы	0,2	-	-	-	-
Липкая лента	0,1	-	-	-	-
Пружина	0,1	-	-	-	-
Клей	0,2	-	-	-	-
Шарики	0,3	-	-	-	-
Бензин	2,0	-	-	-	-
Веревка	0,1	-	-	-	-
Резина	0,1	-	-	-	-
Кожаная куртка	2,0	-	-	-	-

JAGGED ALLIANCE 2

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА



СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

033

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Итак, обозначенная цель — свержение диктатуры узурпаторши — недостижима без хорошей организации и высокотехнологичного оснащения. А также без военной силы.

Начальная ситуация такова — у вас есть около **35000** тысяч зеленых (в зависимости от выбранного уровня сложности), и с этой суммой необходимо первое время продержаться на плаву. Проблема дальнейшего добывания денег целиком перекладывается на ваши плечи, но **Арулько** — страна богатая и обладает необходимыми материальными и людскими ресурсами. Карт-бланш от **Энрико Чивальдори** на разбазаривание этих самых ресурсов вам выдан, осталось только отбить их у **Дейдраны.**

ЛЭПТОП

Несмотря на то что **Арулько** находится вдали от внешнего мира, вы ни на секунду не потеряете связи «с большой землей» благодаря своему рабочему лэптопу. Собственно, с его таинственно поблескивающего экрана и начинаются долгие часы сражений за свободу и независимость **Арулько**.

С помощью лэптопа можно вербовать наемников, делать заказы на доставку оружия и оборудования, осуществлять оплату услуг различных коммерческих организаций, наблюдать за статистикой и изучать отчеты. Помимо этого компьютер оборудован программами для приема и чтения электронной почты, а также простеньким браузером для прогулок по избранным сайтам Сети.

ЧТЕНИЕ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ

Самая первая закладка предназначена для чтения электронной почты. Собственно, никаких хитростей здесь нет — мэйлер представляет собой обычный список сообщений. Как только на ваш адрес приходит новое письмо, в правом нижнем углу появляется значок конверта и начинает мерцать иконка с лэптопом на экране карты (см. раздел **ЭКРАН КАРТЫ**). Для того чтобы просмотреть сообщение, щелкните по закладке «Почта», а затем по нужному письму (непрочитанные письма обозначены желтыми конвертами). Листать странички электронного сообщения можно с помощью стрелок в правом нижнем углу окна, а уничтожить все сообщение — с помощью кнопки с мусорным баком.

БРАУЗЕР ВЕРБОВКА НАЕМНИКОВ

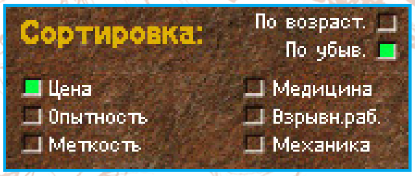
Существует несколько способов вербовки бравых ребят со стальными мускулами. **Агентство A.I.M. (Международная Ассоциация Наемников)** работает уже не первый год и имеет весьма обширный реестр наемников. Имеется еще и альтернативная служба **M.E.R.C. (Рекрутинговый Центр)**, ее организовал бывший сотрудник **A.I.M.**, наемник по имени **Спек**. Служба эта примечательна тем, что ее расценки на порядок ниже расценок **A.I.M.** Наконец, отдельных солдат удачи можно брать на службу прямо по ходу выполнения заданий.



Остановимся на первом способе, наиболее типичном и чаще всего применяемом. Итак, для того чтобы попасть на сайт **A.I.M.** (в дальнейшем Ассоциации), достаточно выбрать из папки закладок браузера соответствующий раздел. После этой нехитрой операции на экране появится основная страница сайта, содержащая четыре кнопки:

Члены (реестр наемников)
Принципы (основные правила)
Журнал (историческая справка)
Ссылки (ссылки на другие сайты)

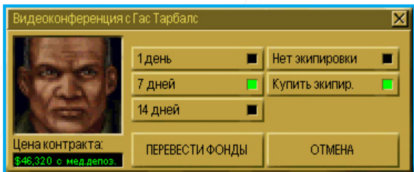
С помощью первой кнопки осуществляется переход к реестру наемников. Второй раздел носит информативный характер и предоставляет документы, в которых сухим юридическим языком изложены нюансы подписания контракта. Третья кнопка выдает список наемников, которые когда-то работали в **A.I.M.** Там можно найти всех бойцов, чьими стараниями был возвращен мир на знойный остров **Метавиру**, а также тех, кто добросовестно выполнял безумные задания «**папаши Гаса**». Последняя, четвертая кнопка выдает несколько полезных ссылок, в частности, на сайт по торговле оружием и



оборудованием. Подробнее речь о нем пойдет немного позже.

Полный список всех доступных наемников можно отсортировать по нескольким критериям. По умолчанию крутые ребята идут в порядке убывания их жалования, и возглавляет этот список скандально известный «**папаша Гас**». Также можно отсортировать наемников по опыту, меткости, навыкам в починке оборудования, медицинским способностям и умению работать со взрывчатыми веществами.

Нажав на первую из трех кнопок (с буквой «Ф»), вы вызовете экран с сорока мордашками. Выбрав наиболее симпатичную, щелкните по ней левой кнопкой для того, чтобы более подробно ознакомиться с характеристиками наемника и его биографией. Исчерпывающую информацию о характеристиках наемника и нюансах вербовки можно найти в разделе **НАЕМНИКИ**.

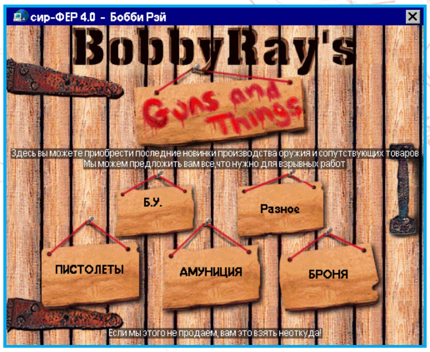




Для того чтобы связаться с наемником, нажмите на кнопку <**КОНТАКТ**> или просто щелкните по его портрету. Появится окно видеоконференции с двумя кнопками для найма и отсоединения. При заключении соглашения потребуется указать продолжительность контракта и оговорить некоторые дополнительные условия (см. раздел **НАЕМНИКИ**).

Щелчок правой кнопкой мыши по портрету наемника позволяет вернуться к экрану с изображением всех действующих членов **A.I.M.** Портреты некоторых наемников затемнены — это означает, что по каким-то причинам они в данный момент времени не могут быть завербованы — участвуют в других операциях **A.I.M.** или уже находятся у вас на службе. Для такого наемника можно оставить сообщение на автоответчике, и, освободившись, он немедленно свяжется с вами по электронной почте. Кстати, при выполнении некоторых заданий **A.I.M.** наемники могут погибнуть.

БРАУЗЕР: ПОКУПКА ОРУЖИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ

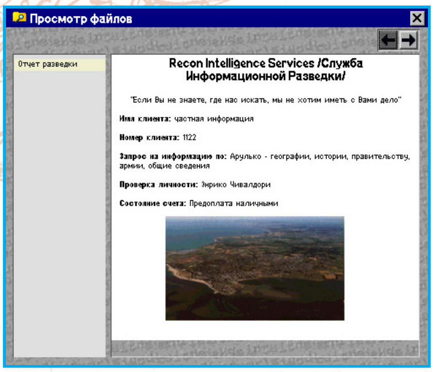


Изучив линки сайта A.I.M., вы наткнетесь на любопытное заведение — оружейную торговую лавку **Бобби Рэя** («**Bobby Ray — Оружие и все что нужно солдату**»). Здесь можно заказать оружие, боеприпасы, обмундирование и снаряжение для ваших наемников. В течение нескольких дней ваш заказ будет доставлен в один из аэропортов **Арулько**.

В самом начале игры, пока под вашем контролем нет ни одного аэропорта, сайт **Бобби Рэя** работать не будет. Лишь когда вы захватите взлетно-посадочную полосу (скорее всего, первым окажется город **Драссен**), станет возможным осуществление заказов. Выберите желаемый раздел (огнестрельное оружие, предметы экипировки и тд.) и отметьте, сколько товара необходимо доставить. Определившись с выбором, укажите пункт назначения (не забудьте, что реально товар доберется только до аэропортов **Драссена** и **Медуны**).

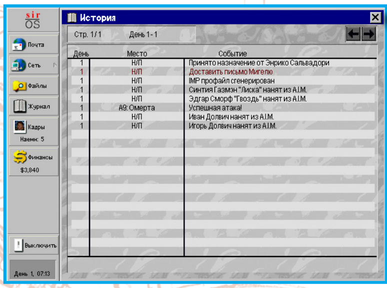
Магазинчик **Бобби** не единственное место, где можно покупать оружие. На территории **Арулько** располагается немало подобных контор, в которых вы сможете, кстати, не только приобрести, но и продать какое-либо снаряжение. Кроме того, **Бобби** заламывает цену за перевозку груза, что добавляет к финальному счету дополнительные сотни «зеленых», поэтому не имеет смысла без крайней нужды заказывать мелкие партии на небольшую сумму.

Товар обычно доставляется на склады, расположенные рядом с аэропортом. Например, в **Драссене** вы сможете найти такой склад немного восточнее ВПП (взлетно-посадочной полосы), и выглядит он как помещение с несколькими транспортными контейнерами внутри.



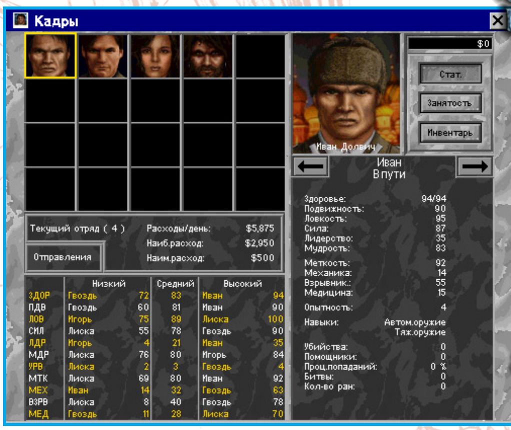
ПАПКА С ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИЕЙ (ФАЙЛЫ)

Частенько информации в обычных письмах бывает недостаточно для того чтобы получить полное представление о предмете разговора. Для решения этой проблемы существует папка с дополнительной информацией, куда сбрасываются все картинки и специальные тексты. Сюда же помещаются все данные с электронных носителей (например, информация с дискеты), которые вы получите от жителей **Арулько**.



ЖУРНАЛ

В журнале содержится информация о ваших действиях. **Красным цветом** отмечены те задания, которые еще не выполнены, а **черным** — выполненные задания и различная информация: сообщения о вербовке наемников, гибель участника команды, захват шахты и т.п.



СТАТИСТИКА НАЕМНИКОВ (КАДРЫ)

Крайне важно правильно оценивать силы и возможности ваших наемников. В этом вам поможет экран статистики, на котором содержится исчерпывающая информация о каждом из членов вашего отряда.

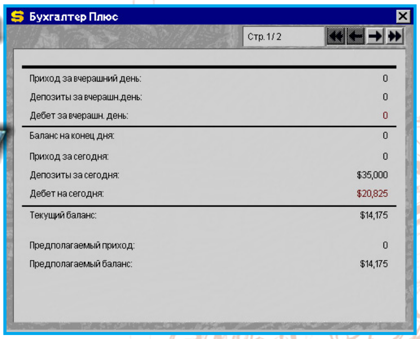
В левой верхней части экрана показаны физиономии всех ваших наемников. Щелкнув по одной из них, вы получите статистику для данного персонажа (правая часть экрана).

Под реестром наемников располагается любопытная сравнительная таблица, в которой указываются наилучшие, наихудшие и средние

показатели по каждому из параметров для всей вашей команды.

Тремя кнопками справа можно переключать виды информации о наемнике: **статистика** (включая специфические данные о числе убийств, проценте попаданий и др.), **занятость** (срок контракта, стоимость медицинской страховки и др.), **инвентарь**.

Подробную информацию о характеристиках наемников ищите в одноименном разделе.



ФИНАНСОВЫЙ ОТЧЕТ (ФИНАНСЫ)

Полный финансовый отчет о вашей деятельности. Для любой операции, связанной с изменением вашего счета, указывается **время ее проведения**, **тип** (вложение средств, покупка оружия и т.п.), **доход/расход** (последний обозначен **красным цветом**) и **окончательное сальдо**.

На первой странице финансового журнала отражены **текущее и прогнозируемое состояние счета**, **суммарная величина доходов и расходов.**

Если щелкнуть по выключателю, который расположен в левом нижнем углу лэптопа, компьютер отключится, и вы окажитесь на **ЭКРАНЕ КАРТЫ И МЕНЕДЖМЕНТА**.

ЭКРАН КАРТЫ И МЕНЕДЖМЕНТА

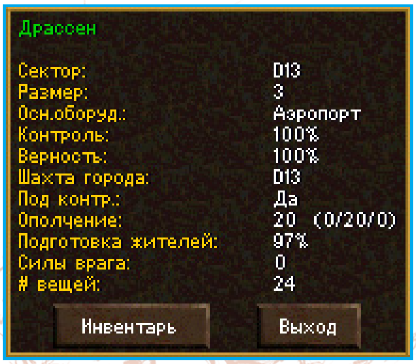
Экран карты и менеджмента дает возможность экипировать ваших подопечных, устанавливать маршруты движения отрядов, назначать задания наемникам, манипулировать игровым масштабом времени, получать информацию о перемещении противника. И это лишь основные функции; помимо них есть еще целая плеяда дополнительных свойств, о которых будет рассказано в дальнейшем.

Экран карты доступен в любое время, и попасть на него можно либо из лэптопа, либо со стратегического экрана (иначе говоря — с миссии)

РАБОТА С КАРТОЙ

Карта — это прежде всего обилие ценной информации. Без понимания того, что творится на просторах **Арулько,** победить в войне с диктаторшей будет весьма и весьма непросто.

Вся карта поделена на сектора, которых по предварительной прикидке насчитывается двести пятьдесят шесть штук: шестнадцать по горизонтали и столько же по вертикали. Но реальное количество доступных секторов отличается от этой цифры — во-первых, существуют подземные уровни (о них речь пойдет несколько позже), во-вторых, не все сектора доступны для посещения (например, заблокирована юго-восточная часть **Арулько**). Для получения подробной информации о каком-либо конкретном секторе, щелкните по нему правой кнопкой мыши.



Сепарацию карты можно проводить несколькими способами. Например, по типу территории (леса, возвышенности, дороги, равнины, топи и т.п.); по наличию городских поселений; по наличию добывающих шахт и т.д. Для выделения этих, безусловно, полезных данных предназначена линейка фильтров, которая располагается сразу под картой.



Первая кнопка в линейке предназначена для **включения/выключения показа городов на карте**. Всего в **Арулько** насчитывается десять крупных населенных пунктов. Когда этот фильтр включен, подсвечиваются сектора, занимаемые городом, появляется его название и выдается информация об отношении местных жителей к вашей персоне (преданность).

Вторая кнопка **включает/выключает показ добывающих шахт**, которых насчитывается ровно шесть штук. Для тех, что находятся под вашим контролем, указывается приносимый доход. Важно помнить, что для противника эти сектора также являются лакомым кусочком, и он будет стараться заполучить их любой ценой.

Третья кнопка показывает **местоположение ваших наемников и врагов.**

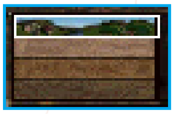
Четвертая кнопка **включает/выключает показ отрядов ополчения**. Кроме того при включенном фильтре вы можете передислоцировать силы ополчения из одного городского сектора в другой.

Пятая кнопка **включает/выключает отображение опасных областей воздушного пространства и точку доставки завербованных наемников** (разноцветный кружок). Расширение границ воздушного коридора происходит после захвата секторов со средствами ПВО противника (всего их четыре, в частности **D2** и **D15**). Для изменения точки высадки наемников перетащите кружок в любой сектор, куда возможен перелет воздушных транспортных средств.

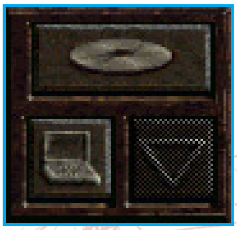
Наконец, последняя, шестая кнопка показывает **количество предметов, которые лежат на территории сектора**. Если там находится кто-либо из ваших наемников, можно передать ему разбросанные предметы, не покидая экрана карты и не тратя



времени на ненужные поиски. Щелкните правой кнопкой мыши по выбранному сектору, затем в открывшемся окне выберите раздел «инвентарь». После этого можно просто перетащить предмет (если только он не выделен серым цветом — это значит, что по каким-то причинам его нельзя переместить таким способом) в карманы наемника (для того чтобы показать предметы экипировки, щелкните правой кнопкой мыши по его портрету).



Справа от линейки фильтров расположен переключатель уровня карты. Большинство сражений вы проведете на поверхности **Арулько** (уровень 1), но иногда придется спускаться и глубоко под землю (уровни 2-4).



Под фильтрами расположен блок кнопок, предназначенных для вызова экрана опций, лэптопа и миссии (тактический экран). Еще ниже находится устройство, управляющее игровым временем. Для чего оно нужно? Ну, например, для того, чтобы не ждать, пока отряд наемников проберется через пять-семь секторов или пока медик вылечит всех раненых. Существует два основных режима времени:

Пауза. Этот режим удобно использовать для планирования операций и менеджмента, когда нужно не торопясь, с чувством и расстановкой координировать свои планы. Он автоматически включается при вызове экрана лэптопа или сразу после того как произойдет какое-либо важное событие (захват сектора, выполнение задания и т.п.).

Временной коэффициент (5 минут, 30 минут и 60 минут). Чем больше цифра, тем быстрее течет время в игре. При максимальной скорости за одну минуту реального времени в **Jagged Alliance 2** проходят сутки.

Справа от блока кнопок находится **окно с миникартой выбранного сектора и часы**, которые, помимо времени, показывают еще и текущую дату.

Слева отображается **состояние вашего банковского счета** (т.е. сумма, которой вы реально располагаете) и **дневная прибыль**. Источником прибыли являются захваченные шахты, которые работают эффективнее, если местное население вам симпатизирует. Для того чтобы шахта перешла под ваш контроль, необходимо полностью очистить сектор от врагов, а затем поговорить с начальником шахты. Сразу после этого звонкие монеты потекут в ваш карман (сумма перечисляется по частям в **9, 12, 15** и **18** часов). Не забудьте выставить солидную охрану для сектора с шахтой, иначе противник быстро проведет контратаку и вернет себе прибыльную территорию.

ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ ОТРЯДОВ

Для того чтобы отправить отряд в удаленную точку на карте, необходимо щелкнуть по сектору при включенном фильтре показа местоположения ваших подопечных и выбрать нужных наемников (можно отправить сразу весь отряд). Второй вариант — в таблице, расположенной в левой части экрана, щелкнуть напротив имени бойца по колонке «куда». После этого курсор примет вид шагающего человечка, и с его помощью можно будет отмечать контрольные точки пути щелчком левой кнопки мыши. Для подтверждения последней точки маршрута щелкните на нужном секторе дважды (курсор примет вид зеленой подтверждающей галочки). Если покинуть экран карты без подтверждения маршрута, отряд двигаться не будет.

Маршрут выбирается исходя из критерия минимального времени (необходимое для передислокации время отображается в нижней части карты), однако, удерживая клавишу **<Shift>**, можно выбирать его по критерию минимального пути. Разница появляется из-за того, что по различным типам местности наемники (или транспортные средства) передвигаются с разной скоростью. Отсюда и получается, что кратчайший маршрут далеко не всегда является оптимальным с точки зрения затраченного времени, и наоборот.

Вот несколько советов, которые помогут вам при составлении маршрутов движения:

С помощью ключевых точек можно выстроить маршрут таким образом, чтобы избежать проникновения в сектора, находящиеся под контролем противника.

Для того чтобы отменить последнюю установленную контрольную точку, щелкните правой кнопкой мыши. Для отмены всего маршрута щелкните правой кнопкой по исходному сектору.

Для того чтобы остановить отряд, который начал движение по заданному маршруту, щелкните по сектору, в котором он находится, правой кнопкой мыши.

Скорость отряда равняется скорости самого медленного наемника, который входит в его состав. Темпы передвижения существенно падают в том случае, если какой-либо наемник тащит непосильный груз (более 100% от максимального веса, который он может переносить). В этом случае он быстро устает и выдыхается. Впрочем, если для передвижения вы используете транспортное средство, то с собой можно везти практически любое количество груза.

Передислокация может занять массу времени (как игрового, так и реального), поэтому настоятельно рекомендуется включать компрессию времени для ускорения процесса перемещения.

Долгие путешествия утомляют наемников, но восстановить жизненные силы можно здоровым сном. Однако при передвижении по секторам на транспортных средствах сил расходуется гораздо меньше.

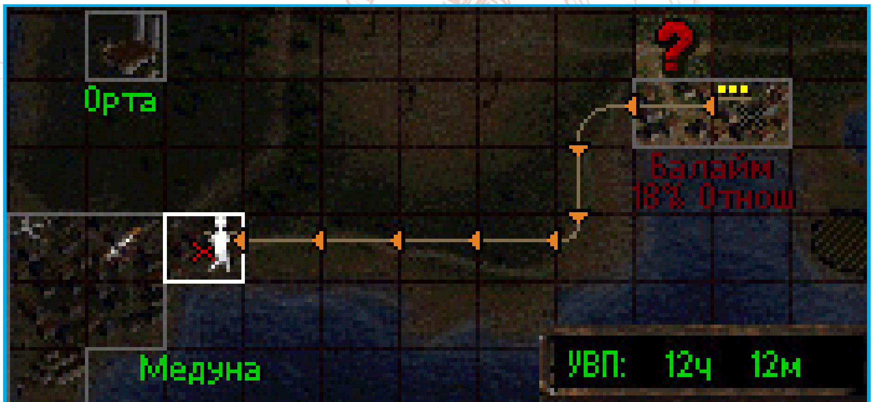
Иногда бывает необходимо **напасть на сектор сразу несколькими отрядами с разных сторон**, например, одновременно ударить с юга и с запада. Для выполнения этой задачи необходимо расставить ударные отряды в смежных секторах (смежными называются сектора, имеющие общие границы с исходным, т.е. расположенные слева, справа, сверху и снизу от него) и приказать им двигаться в атакуемый сектор. Как только первый отряд доберется до пункта назначения, появится окно, которое предложит группе не вступать на территорию противника до прибытия союзных отрядов.



Во время переброски отрядов может произойти столкновение с врагом. Особенно часто это происходит, когда отряд двигается по нейтральной или контролируемой противником территории.

В начале боя появляется окно, сообщающее о соотношении сил (т.е. сколько задействовано врагов и сколько наемников) в предстоящем сражении. **Помимо этого оно содержит следующие кнопки:**

Авто битва. *В этом режиме ход сражения будет обозначен схематически, и результат определится соотношением грубой силы. В ход пойдет исключи-*



тельно огнестрельное оружие, и совершенно не будут применяться гранаты, взрывпакеты и другие средства. Этот вариант неприемлем для большинства стычек, так как грамотное управление на тактическом экране может обеспечить гораздо лучший исход боя, нежели авторежим. По окончании сражения все наемники перевязываются. В некоторых случаях автоматический режим не возможен в принципе, например, при взятии укрепленных вражеских секторов.

Идти в сектор. *Вызывается тактический экран данного сектора, после чего игра протекает в режиме реального времени до первой стычки с противником (см* ***ТАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ****)*

Отступить*. Отступление возможно только в том случае, если ваш отряд остался незамеченным для врага. Очевидно, что позорное бегство с поля боя заметно поднимет боевой дух противника и не слишком подбодрит ваших подопечных, поэтому старайтесь не отступать без крайней нужды.*



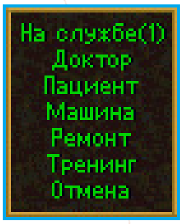
Перед вступлением во вражеский сектор имеется возможность расставить своих наемников вдоль одной из его границ. Доступны следующие варианты: одиночное распределение позиций (для этого достаточно щелкнуть по портрету наемника, а затем по выбранной точке на карте), и сгруппированное расположение.

На перемещающийся отряд могут напасть дикие звери. При этом группа оказывается в центре карты (или, по крайней мере, вдали от границ сектора), окруженная агрессивными тварями. Хищники весьма подвижны и достаточно сильны (зачастую их жизненный уровень насчитывает не менее **100** хит-поинтов), поэтому будьте предельно осторожны! Удобнее всего расстреливать представителей местной фауны в упор очередями из автоматического оружия.

Переход из сектора в сектор отнимает приблизительно от полутора до трех часов времени (зависит от типа территории и наличия коммуникаций). Между городскими секторами наемники перемещаются за пять минут.



НАЗНАЧЕНИЕ ЗАДАНИЙ НАЕМНИКАМ



Ваши бравые ребята умеют не только сносить головы противникам, но и выполнять определенные задания. Например, лечить раненых, тренировать войска ополчения, совершенствоваться в стрельбе, делиться опытом с товарищами по оружию и т.д. Такие задания нельзя давать лишь тем наемникам, которые осуществляют марш-бросок или в данный момент сражаются с врагом.

Итак, полный перечень заданий, которые могут выполнять ваши подопечные:

__На службе__ (боевое дежурство). Наемник прекращает выполнение всех остальных заданий, а также может быть причислен к новому отряду (подробнее об отрядах ниже).

__Доктор__. С этим поручением может справиться любой наемник, у которого есть хотя бы единичка в медицинских навыках и наличествует докторский саквояж или, на крайний случай, аптечка первой помощи. Доктор лечит раны бойцов (часть полоски жизни, которая окрашена в розовый или желтый цвет), и именно его квалифицированная помощь является скорейшим способом восстановления боеспособности ваших солдат.

__Пациент__. Раненый солдат может стать пациентом, и тогда доктора будут заниматься им в первую очередь. Немаловажно, что наемники могут лечиться самостоятельно, но скорость заживления ран в этом случае будет несоизмеримо меньше, нежели при участии доктора. Скорость самостоятельного заживления ран зависит от нагрузок персонажа и степени ранения. Чем больше солдат спит и отдыхает, тем быстрее он лечится; верно и обратное — чем больше раненый солдат подвергается нагрузкам, тем сильнее замедляется процесс выздоровления.

__Передвижение на транспортном средстве (машина)__. Это задание дается только в том случае, если наемник находится внутри автомобиля или иного транспортного средства.

__Ремонт__. Для выполнения этого задания наемник должен обладать ненулевыми познаниями в механике и набором инструментов. Прежде всего механик чинит все предметы (и в первую очередь заклинившее оружие), которые распиханы по его карманам, а затем берется за починку снаряжения наемников, находящихся в данном секторе. Приоритетность при ремонте предметов следующая:

__1.__ Заклинившее оружие.

__2.__ Все предметы в своих карманах.

__3.__ Снаряжение других наемников (предметы, которые располагаются в слотах правой и левой руки) и надетое на них защитное обмундирование.

__4.__ Используемое другими наемниками радиооборудование (два слота у головы наемника).

__5.__ Все предметы, которые разложены по карманам наемников.

__Практика.__ Выберите характеристику наемника, которую вы хотели бы улучшить. Наемник начнет тренироваться, повышая свои навыки в указанной области. Чем выше исходное значение характеристики, тем больше времени уйдет на тренировку и тем медленнее будут расти показатели.

__Ополчение.__ Наемник, получивший задание рекрутировать отряд ополченцев, начнет набирать добровольцев в выбранном городском секторе. Если такой отряд уже сформирован, ваш наемник обучит защитников города новым приемам ведения войны, тем самым продвигая их военный ранг (см. __ОТРЯДЫ ОПОЛЧЕНИЯ__). Каждая тренировка или рекрутский набор требуют определенных материальных затрат.

__Тренер.__ Тренер передает знания своему ученику, который в момент обучения должен находиться в том же секторе. Ученик при этом совершенствуется намного быстрее, нежели он тренировался бы самостоятельно.

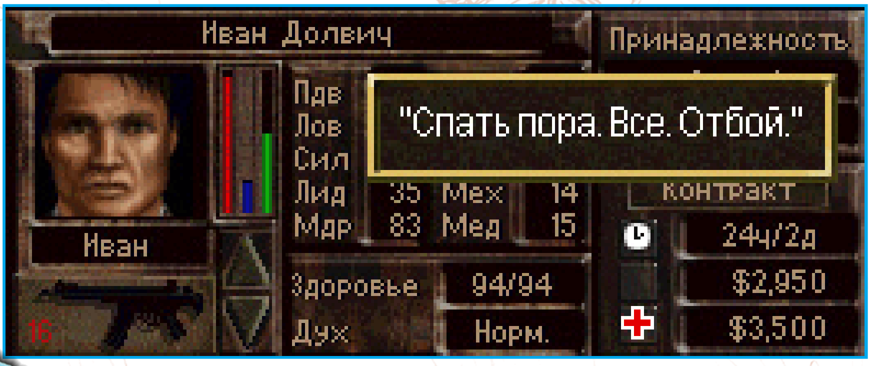
__Ученик.__ Обучение наемника определенным навыкам более опытным инструктором-наставником.



Иногда после получения задания в правом верхнем углу портрета наемника появляются два числа, записанных через дробь, например **12/18**. Первое показывает **реальное количество поломок** (повреждений), которые может исправить механик, или ранений, которые может вылечить доктор, — и в том и в другом случае за один час. Второе число — это **максимально возможное количество вылеченных ран, исправленных поломок** и т.д. (тоже за час). Разница появляется либо из-за ранения наемника, выполняющего задание, либо из-за неполного комплекта вспомогательных средств (для доктора — аптечки или саквояжа, для механика — набора инструментов), либо по той и другой причине сразу.

Для того чтобы дать наемнику определенное задание, достаточно щелкнуть напротив его имени по колонке «**Принадл.**» и выбрать из списка возможных команд нужную. Если одно и тоже задание получают сразу несколько наемников, то работа будет продвигаться быстрее — например, три доктора вылечат раненого быстрее, чем один.

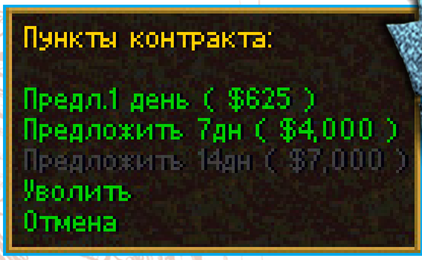
Если по каким-то причинам наемник не может выполнить поставленную задачу, надпись с заданием начнет мигать. Примеры провала заданий: абсолютно здоровый доктор без пациентов, наставники без учеников, ученики без наставника.



ОТДЫХ НАЕМНИКОВ

Даже самые крутые наемники не могут сражаться вечно. Им тоже требуется отдых.

Если солдат провел долгое время без сна, его показатель энергии (синяя полоса) начинает падать. В какой-то момент наемник просто отключается и засыпает мертвецким сном. Чтобы избежать такой работы на износ, периодически отправляйте наемников спать, щелкнув напротив имен по колонке с изображением кровати. Если ваш подопечный ощущает усталость, он с превеликим удовольствием отправится выполнять такой приказ. Спят наемники приблизительно **6-8** часов.



УВОЛЬНЕНИЕ НАЕМНИКОВ/ ПРОДЛЕНИЕ КОНТРАКТА

Для того чтобы уволить наемника, пересмотреть срок контракта или удалить убитого наемника из списка, щелкните напротив его имени по колонке «время». Здесь вы можете распрощаться с солдатом удачи (уволить) или продлить контракт на некоторый срок (**1 день, 1 неделя** и **2 недели**)

Различные наемники по-разному реагируют на свое увольнение. Но, как правило, если служба в вашем отряде была им по вкусу, то зла на вас они держать не будут и впоследствии могут быть завербованы вновь. Если при заключении контракта вы выкупили оружие и снаряжение наемника, то он оставит их, предварительно поинтересовавшись, в какой сектор все это добро положить.

ОТРЯДЫ ОПОЛЧЕНИЯ

Отряды ополчения представляют собой вооруженных граждан, вставших на защиту собственных поселений. Немаловажно, что такие отряды могут находиться только в городах и в другие сектора их послать невозможно.

В одном городском секторе может находиться до двадцати ополченцев. Для их тренировки приведите наемника и дайте ему соответствующее задание. Новички, только что получившие оружие, будут совсем неопытны (их обозначают **зелеными квадратиками**) и в большинстве случаев не смогут дать достойный отпор врагу. Когда все сектора города будут укомплектованы «зелеными» новобранцами, тренировки можно продолжить, и через некоторое время городские отряды превратятся в регулярные войска (**голубые квадраты**). Получить высший статус (элитные подразделения, обозначаются синим цветом) ополченцы могут только после проведения ряда успешных боев с противником.

Для того чтобы перебросить отряд ополченцев в пределах городской черты, активируйте соответствующий фильтр и

щелкните левой кнопкой по нужному сектору. В появившемся окне щелкните по кнопке «авто» (автоматическое распределение) — таким образом вы равномерно расставите ополченцев по всем секторам города; либо переместите их с одного сектора в другой — щелчком правой кнопки мыши по числу в правом верхнем углу вы «снимаете» ополченцев, левой — добавляете.

ПРЕДАННОСТЬ МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ

Преданность местных жителей чрезвычайно важна для вас, так как от нее в конечном счете зависит величина ваших доходов. Если местное население одобряет ваши действия и верит в ваш успех, оно активно работает на



шахтах и с большим рвением несет боевое дежурство. Однако симпатию эту надо завоевать, и не словом, а делом. Если проигрывать сражение за сражением или даже просто бездействовать, ваша популярность начнет неуклонно снижаться. А чем это чревато, вы уже знаете.

Чтобы проверить, сколько процентов городского населения вам симпатизирует, активизируйте фильтр городов.

ТАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ



Тактическая часть — это непосредственное ведение боевых действий, исследование территории Арулько, беседа и обмен предметами с неигровыми персонажами и т.д. Если поблизости нет противника, игра будет проходить в режиме реального времени. В тот момент, когда любой из ваших наемников замечает врага, игра автоматически переключается в походовый режим. В походовом режиме ваши наемники, противник и гражданское население ходят поочередно (ход завершается нажатием кнопки «конец хода», находящейся слева от миникарты сектора), причем время, отведенное на ход может быть ограничено (см. раздел НАСТРОЙКИ И ОПЦИИ). Как только враг будет уничтожен или отступит на определенное расстояние (так, чтобы ни один из наемников его не видел), игра вновь перейдет в режим реального времени.

ИНТЕРФЕЙС ТАКТИЧЕСКОГО ЭКРАНА

Тактический экран состоит из двух частей — **карты района**, расположенной в верхней части, и **вспомогательной панели управления** внизу.

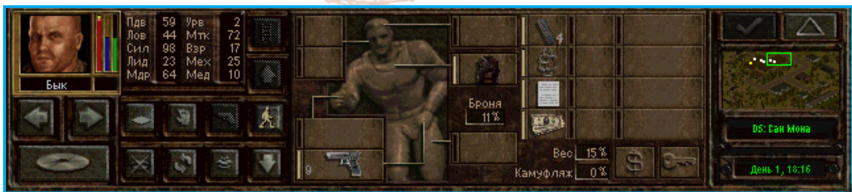
ПОРТРЕТЫ НАЕМНИКОВ

Итак, основную часть панели занимают отделения, в которых размещаются портреты наемников и пары слотов (забегая вперед отметим, что это слоты правой и левой руки).

Под портретом указывается имя персонажа, справа находятся индикаторы его здоровья, энергии (жизненной силы) и боевого духа. Более подробно об этих индикаторах рассказывается в разделе **НАЕМНИКИ**, пункт **ХАРАКТЕРИСТИКИ НАЕМНИКОВ**.

Под индикаторами, в случае если игра протекает в походовом режиме, отображается количество доступных **очков действия** (**AP**). **AP** расходуются на любое действие наемника, включая стрельбу, движение, перезарядку магазина, приседание, передачу предметов и т.п. Более подробно об идеологии очки действия будет рассказано в разделе **НЮАНСЫ ВЕДЕНИЯ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ**.

Под портретом наемника есть два слота, которые, как уже говорилось выше, являются слотами правой, или главной, руки (верхний слот) и левой, или вспомогательной, руки (нижний слот). Наемник всегда использует тот предмет, который находится в его правой руке. Чаще всего этим предметом оказывается какое-нибудь оружие, хотя это также может быть и аптечка, и чемодан с инструментами, и взрывное устройство. Для быстрой смены предметов в левой и правой руке щелкните по любому из слотов правой кнопкой мышки. Учтите, что некоторые предметы, в особенности тяжелые виды вооружения (гранатометы и пр.), занимают слоты обеих рук.





ВЫДЕЛЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НАЕМНИКОВ

Для выделения наемника предусмотрено несколько альтернативных способов. Проще всего, пожалуй, щелкнуть левой кнопкой мыши по его фигуре или по портрету. Можно нажать на одну из клавиш **<F1-F6>** (**<F1>** для первого наемника, **<F2>** — для второго и т.д.). Панель около портрета выделенного наемника подсвечивается более ярким цветом.

Если щелкнуть по фигуре наемника или по его портрету с нажатой клавишей **<Alt>**, он добавится к выделенной группе (в случае если наемник уже принадлежит к этой группе, он будет исключен из нее). Также можно выделить сразу нескольких наемников, удерживая левую кнопку мыши и очертив вокруг них прямоугольник.

Как заставить выделенных наемников двигаться? Для этого достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши по пункту назначения, и солдаты удачи отправятся в указанную точку (для простоты будем считать, что игра протекает в режиме реального времени). Скорость, с которой они будут передвигаться, зависит от их конкретных физических характеристик (здоровья, подвижности и др.), типа местности и уровня жизненных сил. Если щелкнуть по точке назначения дважды или предварительно нажать клавишу **<R>** (режим бега), то наемники будут передвигаться не шагом, а трусцой. Однако не стоит забывать о том, что при беге жизненные силы расходуются намного быстрее, нежели при ходьбе.

Наемник всегда выбирает кратчайший путь до указанной точки, и при этом он старается обходить все препятствия и преграды. Если вам по какой-то причине нужно усложнить маршрут, можно наметить ключевые точки движения левой кнопкой мыши, удерживая при этом клавишу **<Shift>**.

Для того чтобы заставить двигаться всех наемников вашего отряда без предварительного выделения, нужно выполнить следующие действия:

Щелкните по точке назначения левой кнопкой мыши и удерживайте ее. Курсор в виде рамки окрасится в красный цвет.

Нажмите на правую кнопку мыши (внутри курсора появится еще одна красная рамка, чуть меньшего размера). Для того







Чтобы наемники перемещались бегом, щелкните правой кнопкой дважды.
Отпустите обе кнопки.

В походовом режиме этот способ не работает!

Если в поле зрения движущегося наемника попадает какой-либо ранее незамеченный предмет, он останавливается и высказывается по этому поводу. Для того чтобы заставить наемника продолжить движение, щелкните по его портрету (при этом на нем появится надпись «Продолжить») или нажмите на клавишу <**End**>.

Существует несколько режимов передвижения. Самый простой вариант — это движение наемника в полный рост (шагом или бегом). При этом он двигается максимально быстро и расходует минимальное количество жизненной энергии, но вместе с тем становится отличной мишенью. Приседая или ложась на землю, солдат может в какой-то степени обезопасить себя от вражеских пуль — неуязвимым он, конечно же, не становится, но попасть в него значительно сложнее. Однако, двигаясь в таком положении, наемник расходует большее количество жизненной энергии, да и по скорости такой способ передвижения явно проигрывает ходьбе в полный рост. Отсюда напрашивается вывод — выбирать положение наемника и способ его передвижения необходимо, исходя из конкретной боевой ситуации. Не забывайте, что лучше немного проиграть во времени, чем напрасно рисковать своими подопечными. Пускай сражение будет длиться не пять, а десять ходов из-за того что наемники передвигаются исключительно по-пластунски, но зато это сведет риск к минимуму.

Для изменения положения наемника:

1. Щелкните по фигуре наемника левой кнопкой мыши и удерживайте ее. Предположим, солдат стоит в полный рост. Не отпуская кнопку, двигайте мышку вниз, пока не появится изображение направленной вниз стрелки. Отпустите левую кнопку, и наемник присядет. Если продолжить движение мышки вниз до появления двойной стрелки и отпустить кнопку уже после этого, он ляжет на землю. Аналогичным способом можно поднять наемника, только двигать мышку нужно будет не вниз, а вверх.

2. Щелкните по фигуре наемника правой кнопкой мыши и удерживайте ее до появления панели с девятью



иконками. На этой панели в правом столбце есть три кнопки, которые отвечают за переключение положения наемника.



3. Щелкните правой кнопкой по портрету наемника. Откроется панель инвентаря, в которой присутствует блок кнопок, ответственных за смену положения наемника.

*4. Изменить положение и режим движения можно и с клавиатуры. Клавиша «**R**» активирует режим бега, клавиша «**C**» заставляет наемника присесть, клавиша «**P**» — лечь на землю, и наконец, клавиша «**S**» — встать в полный рост. Заметьте, что в режиме реального времени вы можете изменять положение наемника прямо во время его движения.*

5. В походовом режиме нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, предварительно указав курсором точку назначения, а затем щелкайте правой кнопкой, «прокручивая» режимы движения.

Каждый наемник обладает так называемой «линией взгляда». Это означает, что солдат может заметить противника или какой-либо предмет, только если тот попадает в видимую область (сектор пространства, который обозревает наемник). Если же противник находится сзади или сбоку, то он будет невидим. Решить эту проблему можно очень просто — развернув наемника в нужном направлении. Для этого нажмите клавишу «**L**» или вызовите специальную панель, удерживая правую кнопку мыши на фигуре наемника, после чего выберите левую верхнюю иконку. В обоих случаях курсор примет вид двух стрелок. Останется лишь щелкнуть мышью в том направлении, где, по расчетам, должен находиться интересующий вас обьект, и наемник послушно развернется к указанной точке. Заметьте, что повороты в разном положении (стоя, присев и лежа) отнимают разное количество **AP** в походовом режиме! И еще один нюанс — если при повороте наемник обнаружил нового врага, он теряет **1 AP**.

Нередко нужно заставить наемника пятиться задом или идти боком, например, при отступлении, прикрывая товарищей по оружию. Для осуществления такого маневра при указании конченой точки маршрута удерживайте нажатой клавишу <**Alt**>.



Для того чтобы поменять местами двух стоящих рядом наемников или наемника и гражданского (если последний будет не против), нажмите на клавишу «**X**». Это действие требует наличия достаточного количества **AP** у обоих персонажей.



Для того чтобы перепрыгнуть через невысокую ограду или залезть на стену, нажмите и удерживайте левую кнопку, двигая при этом мышку вверх. Если наемник может выполнить ваш приказ, курсор примет вид лестницы. Как только наемник окажется на крыше (кстати, на наклонные скаты залезать нельзя), курсор автоматически примет вид параллелепипеда; вернуть его в обычный режим можно с помощью клавиши <**Tab**>. Преимущества «высотной» войны очевидны — наемник обозревает большее пространство, ну а если он заляжет где-нибудь посередине крыши, то станет практически неуязвимым для выстрелов находящихся на земле врагов.

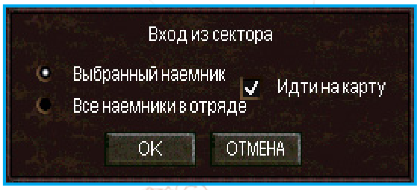
Существует особый скрытный режим (или «стелс» режим), который заставляет наемника двигаться



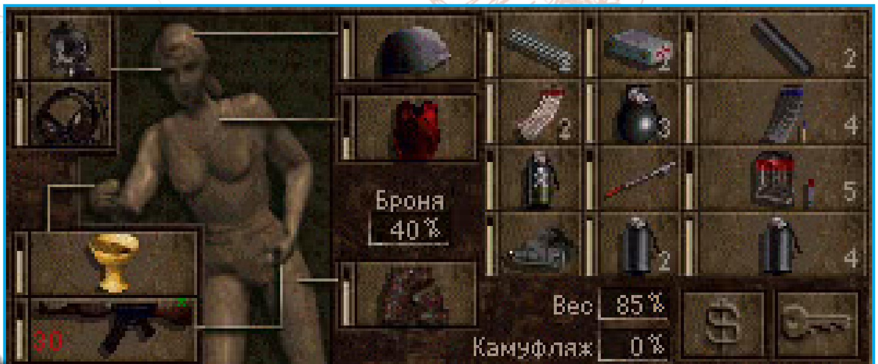
максимально осторожно и тихо. Для активации этого режима нажмите на клавишу <Z> (**<Alt+Z>** для всего отряда) или в панели инвентаря щелкните по кнопке с изображением крадущегося человека. При наведении на наемника, находящегося в «стеле» режиме, курсор будет окрашиваться в желтый цвет. Также в желтый цвет окрасится и имя персонажа.



Вашим наемникам придется периодически перебираться вплавь через водные преграды, коих в **Арулько** великое множество. При этом следует помнить, что пребывание в воде связано с огромным риском для жизни. Никогда не заставляйте наемника плыть по реке или озеру, если его индикатор жизненной силы находится около нулевой отметки. Плаванье расходует очень много жизненной энергии (чем сильнее нагружен персонаж, тем больше), и если ваш подопечный потеряет сознание в воде, он немедленно отправится на корм рыбам! Кроме того, даже кратковременный заплыв может обернуться для вас испорченным снаряжением. Как известно, ржавчина никогда благотворно не влияла на боевые качества оружия...



Для того чтобы перейти в соседний сектор, достаточно подвести наемника (или группу наемников) к границе экрана. Курсор в этом случае примет вид стрелки-указателя. Щелкните левой кнопкой мыши, и появится специальное окно. Вы можете перебросить выделенного наемника (пункт «выбранный наемник») или всех наемников в вашем отряде (пункт «все наемники в отряде»). Если вторая опция недоступна, значит не все члены вашего отряда подошли достаточно близко к границе сектора. Заметьте, что такой переход возможен даже в том случае, если у наемника вообще нет **AP** или край сектора отгорожен непроходимым препятствием (лесом, камнями и т.п.)! Для получения информации о переброске наемников на большие расстояния (через несколько секторов) смотрите раздел **СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ**, пункт **ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ ОТРЯДОВ.**



ИНВЕНТАРЬ

Каждого наемника можно экипировать. Для этого предусмотрены специальные слоты, в которые помещаются предметы. При этом часть слотов может быть использована лишь строго для определенных целей — нельзя уложить ящик с инструментами в слот, предназначенный для бронежилета.

Для вызова инвентаря нажмите клавишу <`> (она находится слева от <1>) или щелкните правой кнопкой мыши по портрету наемника.

Разберем более подробно назначение каждого из слотов. Слоты правой (основной) и левой (дополнительной) руки, расположенные в нижнем левом углу, обычно содержат в себе наиболее часто используемые предметы. В слоте правой руки у солдата лежит пистолет, у доктора — аптечка, у механика — чемодан с инструментами и т.д. В левую руку обычно вкладывается дополнительный предмет, который может понадобиться в любой момент. При этом обмен предметами в левой и правой руке, равно как и перемещение предметов из разных слотов, не требует расхода **AP**. А вот перезарядка, комбинирование предметов или передача их другому персонажу отнимает у наемника определенное число очков действия.

Слоты для оптических приборов и рации находятся в левом верхнем углу. К оптическим приборам относятся очки, пылезащитные маски, приборы ночного видения и т.п. С их помощью можно увеличить обзор наемника и сделать его зрение более острым. Рации усиливают слух солдат, а также дают им возможность переговариваться между собой.

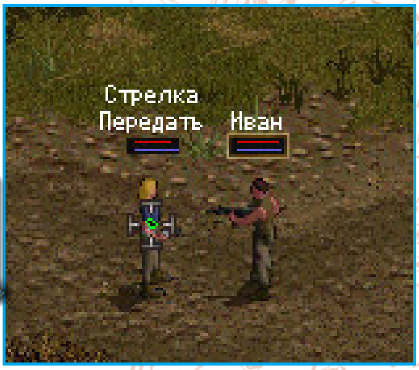
Слоты для защитной одежды располагаются справа от символического изображения фигуры наемника. Верхний слот предназначен для касок и шлемов, средний — для бронежилетов, нижний — для поножей. Между двумя последними слотами есть окно, в котором отображается степень защищенности персонажа, выраженная в процентах. Не следует полагать, что 100%-ая защита делает наемника полубогом, неуязвимым для пуль и осколков. Отнюдь нет — это всего лишь означает, что солдат максимально защищен от ранений, ни больше, ни меньше. Рядом с этим окном есть еще пара других — в них указывается суммарный вес предметов, которые тащит наемник (при превышении лимита в 100% персонаж быстро устает и теряет скорость передвижения) и степень маскировки. Как и защита, оба этих параметра даны в процентах.

Справа находятся слоты для произвольных предметов, или карманы. В них можно складывать любые предметы, с единственным ограничением по габаритам. Видно, что восемь из двенадцати слотов предназначены для малогабаритных вещей (отмычки, пистолеты, гранаты, магазины), оставшиеся четыре — для крупных (тяжелые виды вооружения, громоздкий набор инструментов механика). Заметьте, что в большие слоты вмещается больше одинаковых предметов, нежели в малые (скажем, не три коробки патронов, а шесть и т.д.)



Все предметы, которые недавно попали в инвентарь наемника, подсвечиваются мерцающей рамкой. Для того чтобы получить более подробную информацию о любой из них, щелкните по нему правой кнопкой мыши.

Для того чтобы перетащить сразу несколько одинаковых предметов из одного слота в другой (например, несколько магазинов для автомата), при щелчке левой кнопкой мыши удерживайте нажатой клавишу <**Shift**>.



Наемники могут обмениваться предметами, причем в походовом режиме персонажам, участвующим в обмене, требуется определенное количество **AP**. В режиме реального времени этого ограничения, разумеется, нет. Если наемники стоят на расстоянии вытянутой руки, то они просто передают друг другу указанные предметы; если дистанция не слишком велика, то предметы можно перекинуть (при этом существует опасность, что предмет не будет пойман!); ну а на больших расстояниях шансы на успешную передачу практически равны нулю, о чем и сообщает надпись в левом нижнем углу экрана.

Для того чтобы не запутаться в различных видах оружия и боеприпасах к ним, существует одновременное выделение однотипного вооружения и амуниции. Другими словами, если вы наведете курсор на «Узи», то подсветкой выделится не только сам пистолет-пулемет, но и магазины к нему (при условии, что они есть в инвентаре наемника). Для того чтобы разрядить оружие, щелкните по нему правой кнопкой мыши, а затем левой кнопкой по боеприпасам.



Некоторые виды оружия можно модернизировать, присоединяя к ним дополнительное оборудование (модификаторы), например, оптический прицел или глушитель (отличительной чертой модернизированного оружия является зеленая звездочка в правом верхнем углу). Положите оружие в слот правой руки, затем с помощью левой кнопки мыши возьмите модификатор и щелкните по этому слоту. Появится окно, в котором справа от картинки с оружием находятся четыре слота. В них-то и помещаются модификаторы. Аналогичным образом производится комбинирование предметов, например, совмещение двух полуразряженных магазинов для получения одного целого. Если совместить магазин, заряженный на **30%**, и магазин, заряженный на **50%**, то у вас получится единственный магазин, заполненный на **80%**. Кстати, совмещать магазины можно не только в слоте правой руки, но и в любом другом — для этого необходимо при комбинировании удерживать нажатой клавишу <**Ctrl**>.

Некоторые предметы наемник расходует «на себя», например, фляги с водой для восстановления жизненных сил или камуфляжный набор. Для использования таких предметов просто перетащите их на схематическое изображение фигуры наемника в панели инвентаря (она будет подсвечена в момент перетаскивания).

В правом нижнем углу находятся две иконки для операций с наличностью и для ключей. Если наемник находит во время миссии деньги или иные ценности (например, слитки серебра, разбросанные в шахтах), он может мгновенно перечислить их на ваш счет, перетащив находку на иконку со знаком доллара. Для снятия наличности необходимо сначала щелкнуть по этой иконке, затем указать нужную сумму с помощью кнопок **1000$, 100$, 10$** (при этом левая кнопка мыши увеличивает сумму, а правая — уменьшает) и нажать «ГОТОВО». Для разделения единой пачки банкнот щелкните по ней правой кнопкой мыши и укажите, какую часть суммы необходимо отделить.

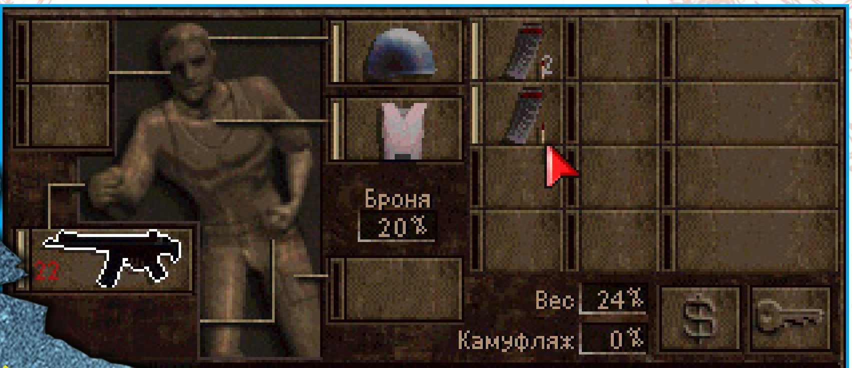


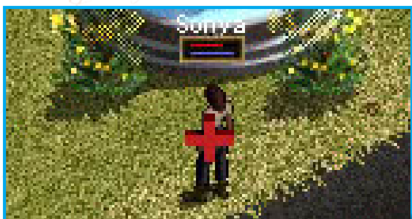
Ключи и кодовые карты, которые будут в изрядном количестве попадаться вам во время миссий, хранятся в специальных слотах. Там их может скопиться довольно много, но ваши подопечные достаточно сообразительны, чтобы самостоятельно подобрать нужный ключ или карту к замку.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ИГРОВЫМИ ОБЪЕКТАМИ

Для того чтобы использовать предмет, который находится в правой руке выделенного наемника, достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши в произвольном месте тактического экрана (за исключением панели управления). Альтернативный вариант — щелчок левой кнопкой мыши по слоту правой руки наемника, расположенному под его портретом.

После этого курсор примет вид, который зависит от используемого объекта: прицел — для ору-





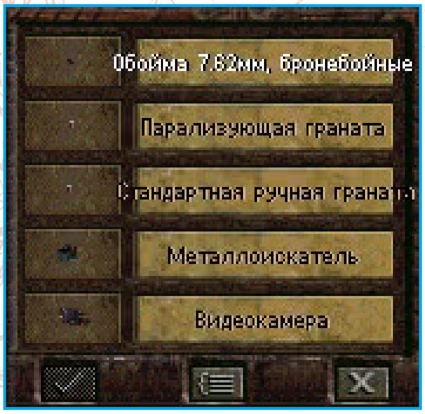


жия, красный крест — для аптечки, гаечный ключ — для набора инструментов и т.д. Если же предмет нельзя использовать в явном виде (например, глушитель), курсор примет вид вопросительного знака.



При взаимодействии с большинством объектов на тактическом экране используется курсор в форме руки. С его помощью наемники подбирают предметы, открывают двери, выдвигают ящики, заводят автомобили и т.п. (при этом рука становится красной). Для того чтобы вызвать этот курсор, нажмите и удерживайте клавишу <Ctrl> или просто наведите мышку на интересующий вас объект и подождите около секунды

Собирая амуницию, обратите внимание на портреты наемников — если они обведены красной рамкой, это означает, что лежащие на земле патроны подходят для оружия, которое находится в инвентаре.



Если наемник пытается поднять сразу несколько предметов, появляется окно с их перечнем. Щелчком левой кнопки мыши можно выбрать те из них, которые вам необходимы. Есть возможность выделить сразу все предметы — для этого внизу имеется специальная кнопка.



При попытке открыть дверь, выдвинуть ящик, распахнуть дверцу шкафа и т.п. (в дальнейшем эти действия для упрощения будем называть открыванием дверей) появится меню из девяти пунктов.

Открыть/закрыть— *если дверь не заперта, ее можно открывать и закрывать безо всяких ограничений. С запертой дверью этот номер не пройдет.*

Отпереть *— использовать подходящий ключ. Каждая дверь имеет свой уникальный замок — и ключ к нему.*

Взломать *— попытаться открыть дверь с помощью ломика. Этот способ можно применить в том случае, если наемнику не хватило сил высадить дверь (ломик как бы увеличивает силу наемника).*

Проверить *— проверить дверь на наличие ловушек. Не факт, что мнение солдата после такой проверки являет собой истину. Для получения надежной информации отправляйте на исследования опытных и искушенных по части взрывчатых веществ наемников.*

Отмычка *— попытаться открыть дверь с помощью отмычек (разумеется, они должны*

накопиться в инвентаре наемника, иначе опция будет недоступна). Если взлом не удался с первого раза, попытайте счастья еще — многие двери открываются лишь с энной попытки.

***Силой** — старый проверенный способ высаживания дверей с помощью доброго удара ногой. Помнится, старина Бзн не упускал случая им воспользоваться... Очевидно, что для осуществления удачного выноса двери с петель необходима недюжинная физическая сила.*

***Обезвредить** — если наемник считает, что обнаружил в устройстве замка ловушку, то он может попытаться обезвредить ее. Помните, что такие попытки часто заканчиваются трагически, особенно если за дело берется не профессиональный взрывник.*

***Взорвать** — этот способ освобождения дверного проема требует отличных познаний в области взрывчатых веществ. Только лучшие взрывники способны установить заряд таким образом, чтобы взрывной волной снесло дверь, а не головы товарищей по оружию.*

***Отмена** — убрать меню.*

Если какая-то из опций подсвечена серым, это говорит о невозможности ее использования. Например, по причине нехватки очков действия или отсутствия необходимых средств (отмычки или ломика).

Не все объекты можно заметить невооруженным глазом. Только самые опытные наемники могут не только заметить подозрительно разрытую землю, но и догадаться о том, что там может быть что-то спрятано. Не упускайте из виду, что этим «что-то» с равной вероятностью может оказаться как пара брикетов **C4**, так и припрятанный бумажник. Для более эффективного поиска закопанных в землю предметов применяйте детекторы металла.

Если наемник обнаружит с помощью такого детектора подозрительное (по его мнению!) место, оно автоматически будет отмечено синим флажком. Для того чтобы разрыть землю под таким флажком, щелкните по нему левой кнопкой мыши при нажатой клавише **<Ctrl>**. Кстати, будет лучше, если работу по раскопке возьмет на себя профессиональный взрывник...



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ



В некоторых секторах **Арулько** (см. раздел **ПРОХОЖДЕНИЕ**) можно встретить автомобили. Причем нас интересуют не те обломки железа, которые торчат из опаленной земли, а настоящие работающие (пускай плохо, но работающие!) армейские внедорожники. Даже если такой автомобиль находится в плачевном состоянии, механик может починить его и сделать пригодным для передвижения.

Для того чтобы посадить в машину наемников (учтите, что в нее помещается не более шести человек), выделите их и щелкните левой кнопкой мыши, нажав предварительно **<Ctrl>** (курсор примет вид вращающегося колеса). После погрузки вы можете перемещать отряд по секторам, которые соединены дорогой (при этом все наемники, находящиеся внутри автомобиля, получают задание «передвижение в транспортном средстве»). Внимание! В пределах одного сектора на машине передвигаться нельзя! Зато для длинных путешествий автомобиль подходит как нельзя лучше, т.к. передвигается он с заметно большей скоростью, нежели наемники на своих двоих.

Помните, что автомобиль, равно как и наемники находящиеся в нем, уязвим для атак противника!

Есть и еще один способ передвижения — по воздуху. Он становится доступным после выполнения определенного квеста (см. **ПРОХОЖДЕНИЕ**) и требует захвата секторов, в которых расположены силы ПВО противника. Передвижение на вертолете является весьма быстрым, но отнюдь не бесплатным способом доставки ваших наемников к месту назначения (цена зависит от длины маршрута и степени риска).

ВСТРЕЧИ И РАЗГОВОРЫ С МЕСТНЫМ НАСЕЛЕНИЕМ

Многие из жителей **Арулько**, которых вы встретите во время своих странствий, настроены достаточно дружелюбно и будут не прочь поболтать с вашими наемниками (как правило, имеет смысл общаться с персонажами, которые имеют уникальное имя). Кто-то из аборигенов вам уже знаком (например, скряга **Мики** из Deadly Games), но в большинстве своем вас ожидают новые лица.

Как правило, разговоры с населением ведутся с целью получения какой-либо дополнительной информации, которая может стать источником нового задания. Кто-то из местных жителей может предложить вам купить/продать некоторые предметы; кто-то с удовольствием присоединится к вашему отряду.

Для разговора с персонажем наведите на него курсор (он примет вид шевелящихся губ) и нажмите на левую кнопку мыши. Появится окно, в котором присутствуют (точнее, могут присутствовать — список зависит от особенностей данного персонажа) следующие варианты развития беседы:



***Дружески** — лучший подход для получения информации у добропорядочных граждан.*

***Прямо** — что называется, «беседа без обиняков». Вы прямо высказываете свою точку зрения. В большинстве случаев это не должно вызвать негативную реакцию, хотя есть и исключения.*

***Угрожать** — разговор на повышенных тонах.*

Так лучше всего общаться с темными личностями, которые воспринимают вежливый тон как проявление слабости. Но будьте осторожны — угрожая кому попало, можно легко испортить отношения с весьма полезными персонажами.

***Дать** — передать персонажу некий предмет. Если предмет ему не нужен (или этого не требует сюжетная линия игры), он честно откажется от подарка.*

***Купить/продать** — этим свойством обладают немногие жители Арулько. Кнопка вызывает окно, в котором отображается содержимое вашего инвентаря и инвентаря персонажа. Купля/продажа осуществляется перетаскиванием предметов на специальные «слоты для продажи». Для возврата предмета щелкните по нему правой кнопкой мыши. Подтверждение операции осуществляется щелчком по кнопке «ГОТОВО».*

***Ремонт** — за определенное вознаграждение персонаж предложит вам свою помощь в качестве механика.*

***Нанять** — при выборе этой опции персонаж либо присоединится к вашему отряду, либо предложит вам подходящую кандидатуру для вербовки.*

НЮАНСЫ ВЕДЕНИЯ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

Дейдрана располагает многочисленной и хорошо обученной армией. Противник почти всегда превосходит вас числом и нередко техническим оснащением, поэтому крайне важно уметь грамотно и своевременно применять тактические приемы и на всю катушку использовать потенциал каждого из наемников.

ОБСТРЕЛ ПРОТИВНИКА И РЕЖИМЫ СТРЕЛЬБЫ

Часто противник вызывает подкрепление — достает переговорное устройство, докладывает ситуацию и отступает. После этого к месту боевых действий подтягиваются все силы врага, которые находятся в данном секторе.

В левом верхнем углу портрета наемника указывается число противников, которых он видит. Для того чтобы выстрелить, нажмите правую кнопку мыши или просто наведите курсор на фигуру противника (при этом будет указано его физическое состояние — здоров, ранен, умирает и т.д.). Затем нажмите на правую кнопку мыши для того чтобы указать количество **AP**, затрачиваемых на прицеливание (подробности ниже, но общий смысл таков — чем больше очков действия расходуется, тем тщательнее наемник будет целиться), а затем на левую — она в данном случае выполняет роль курка.





Чем определяется вероятность попадания и наносимый урон? Во-первых, расстоянием между вашим солдатом и противником. Во-вторых, степенью защищенности врага и надежностью его укрытия (очевидно, что попасть в солдата, спрятавшегося в камнях, да еще и одетого в камуфляжный бронежилет, очень и очень непросто). В-третьих, меткостью наемника и видом оружия, которым он пользуется. В-четвертых, состоянием оружия. Помимо этого учитывается степень усталости наемника, освещенность (большинство наемников очень плохо ориентируется в ночное время суток), количество **AP**, затрачиваемых на прицеливание... Все перечисленные факторы являются практически равнозначными и должны приниматься во внимание во время перестрелки. Впрочем, есть и еще одно обстоятельство, от которого зависит вероятность попадания в цель — это Его Величество Случай.

Теоретически наемник может стрелять в противника, которого даже не видит, или расстояние до которого слишком велико. Но на практике лучше не тратить патроны на сложные мишени, а постараться сократить дистанцию или развернуть наемника лицом к цели.

Если фигура противника окрашена в серый цвет, это означает, что выбранный наемник не видит врага, но его видит другой член отряда. Для переключения между противниками, которых видит выделенный наемник, используется клавиша <**E**>, а для переключения между противниками, которых видят все ваши солдаты — клавиша <**Enter**>. Если несколько врагов расположилось очень кучно, для переключения между ними используйте клавишу <N>.



При наведении курсора на врага появляется перекрестье прицела, в котором указано минимальное необходимое для выстрела число AP. Оно зависит от конкретных характеристик наемника и типа используемого оружия (водрузить на плечо тяжелый гранатомет гораздо сложнее и дольше по времени, нежели просто вскинуть руку с легким кольтом). Каждое нажатие правой кнопки мыши увеличивает время, отводимое на прицеливание (а следовательно, увеличивается и количество затрачиваемых AP), что существенно повышает шансы на попадание. Сколько именно AP имеет смысл расходовать на выстрел? Все определяется конкретной боевой ситуацией. Если необходимо всеми силами уничтожить врага с гранатометом или другим оружием массового поражения (которым он непременно воспользуется в свой ход), то тут уж есть резон не скупиться на время для прицеливания; ну а если наемник оказался в гуще врагов, то лучше выстрелить «на слух» для острастки и на сэкономленные **AP** отступить в укрытие. Или еще один типичный пример — часто наемник на имеющиеся у него **AP** может сделать три выстрела с минимальным прицеливанием или два с максимальным. В первом случае он попадает в цель дважды, нанося незначительные повреждения, и один раз мажет. Во втором — попадает оба раза, убивая противника, т.к. урон от прицельных выстрелов гораздо выше, нежели при стрельбе «навскидку». Понятно, что второй вариант оказывается более предпочтительным.

Пристрелявшись (т.е. выстрелив хотя бы один раз по противнику), наемник будет тратить значительно меньшее **AP** на прицеливание. Но это справедливо лишь в том случае, если ни сам солдат, ни его цель не меняли своего местоположения, а также не менялось и не перезаряжалось оружие.

Стрелять можно в голову, туловище и ноги противника, причем «стоимость» выстрела в **AP** от этого не меняется. Однако меняется вероятность попадания и наносимый урон. Труднее всего попасть в голову, но при этом выше вероятность нанесения критического ранения (с потерей большого количества очков с какой-либо характеристики). Кроме того, при попадании в голову противника может развернуть в произвольном направлении, или от шока он выронит из рук оружие, что создаст ему дополнительные трудности при контратаке. При стрельбе в туловище и ноги вероятность попадания более высока, но, с другой стороны, наносимые ранения менее значительны.

Следует заметить, что иногда возникает ситуация, когда возможно выстрелить только в определенную часть тела. Например, при стрельбе в положении лежа с крыши наемник может попасть только в голову стоящему рядом противнику. Автоматическое оружие имеет специальный режим стрельбы очередями («**ОЧЕРЕДЬ**»), Для активации этого режима нажмите на клавишу <**B**> или щелкните по соответствующей пиктограмме на панели инвентаря (при включенном режиме в правом нижнем углу картинки с оружием появляется красная звездочка). Преимущество стрельбы очередями трудно недооценить, особенно когда речь идет об атаке групповой цели. Для усиления эффекта можно пускать очередь не в одну точку, а вести рассредоточенный огонь — для этого нужно очертить сектор, удерживая нажатой левую кнопку мыши. Единственный минус стрельбы очередями — большой расход боеприпасов.





Когда магазин пуст, при наведении на цель курсор вместо перекрестия прицела принимает вид россыпи патронов. Для перезарядки, которая отнимает **5 AP**, достаточно просто щелкнуть левой кнопкой мыши. Курсор серого цвета означает, что у наемника нет подходящих патронов, и, следовательно, перезарядка невозможна.

Состояние оружия можно определить по полоске-индикатору, предварительно щелкнув по соответствующему слоту правой кнопкой мыши. При стрельбе из оружия, находящегося в плохом состоянии, есть риск заклинивания. В этом случае оружие придется отдать на починку механику или, на худой конец, попытаться выстрелить из него несколько раз, надеясь, что застрявший патрон будет выбит.

При стрельбе по противнику, который скрывается на крыше (он будет выделен прямоугольником с толстой желтоватой обводкой), нажмите на клавишу <**Tab**>, после чего курсор примет вид параллелепипеда. После этого вы сможете выбирать цели на верхнем уровне.

БЛИЖНИЙ БОЙ



Прежде чем начать разговор о ближнем бое, давайте разберемся, зачем вообще нужно подходить к противнику вплотную, рискуя получить хороший заряд свинца, если можно поливать его огнем с безопасной дистанции?

Вариант первый — в один прекрасный момент у вашего наемника заканчиваются боеприпасы. Вот тут-то и придется выходить на противника с голыми руками или с ножом.



Вариант второй — использование бойцов, владеющих боксом или восточными единоборствами. Эти ребята способны мгновенно и без лишнего шума «вырубить» противника и потом просто прикончить его парой точных ударов в область шейных позвонков. Профессионалами в области боевых искусств являются **Доктор Кью**, **Блад** и **Рикошет**, а боксом хорошо владеют **Мясо**, **Бык** (эксперт), **Фидель**, **Гризли**, **Злобный** и **Тор**.

Отдавая приказ о рукопашной, удалите из правой руки наемника все предметы и щелкните левой кнопкой по фигуре противника (курсор примет вид кулака). Учтите, что указанное число **AP** включает в себя и те очки действия, которые расходуются на перемещение к врагу. Если наемник не владеет боевыми искусствами, ему лучше нападать на врага с ножом

ПЕРЕХВАТ ХОДА (ПЕРЕРЫВ!)

Перехват хода — это временное прекращение хода противника, когда инициатива переходит в руки ваших подопечных. Или наоборот...



Для возникновения перехвата необходимы следующие условия (будем считать, что перерыв происходит во время хода врага): 1) наемник должен быть достаточно опытным (чем выше уровень наемника, тем выше вероятность перехвата) и 2) должен обладать некоторым количеством AP, оставшихся после своего хода. Если эти условия были выполнены и наемник перехватил появившегося врага, вы можете отдавать ему приказы в обычном порядке, пока не закончатся очки действия. Ваши подопечные, не принимавшие участия в перехвате, остаются при этом недоступными.

Если после прерывания хода у наемника остались **AP** (до **5**), они суммируются с **AP**, отведенными на следующий ход. Все очки действия свыше 5 теряются.

ГРАНАТЫ И ВЗРЫВНЫЕ УСТРОЙСТВА

Без гранат и взрывчатки вашим солдатам пришлось бы совсем туго. Но по счастью в Арулько несложно найти такие игрушки.

Гранаты. Гранаты бывают самых разных видов — слезо-

точивые, парализующие, осколочные и т.п. Но способ их применения остается неизменным — вложите гранату в правую руку, затем щелкните правой кнопкой мыши (курсор примет вид летящего предмета), укажите точку для броска и щелкните левой кнопкой мыши. При броске на земле может появиться красный курсор, указывающий область вероятного падения гранаты — смертоносная игрушка может отскочить от стены или ствола дерева и прикатиться назад прямо к ногам наемника. Если курсор принимает черную окраску, это означает, что попасть в указанную точку невозможно.

Взрывчатка. Взрывчатка бывает двух типов: с таймером и с дистанционным детонатором. И в том и в другом случае установка взрывпакетов производится следующим способом — положите заряд в слот правой руки, щелкните правой кнопкой мыши (курсор примет вид бомбы), укажите место установки заряда и нажмите на левую кнопку. Для взрывчатки с таймером необходимо установить время взрыва (помните, что наемнику самому необходимо найти надежное укрытие!), а для взрывчатки с дистанционным детонатором достаточно настроить приемник на одну из четырех частот (эта настройка бывает необходима для осуществления одновременного взрыва сразу нескольких зарядов).

Возможность накрыть сразу нескольких противников взрывом гранаты или заряда взрывчатки всегда сопряжена с риском ранить своих же товарищей, поэтому доверяйте эти игрушки только опытным подрывникам.

Кстати, бочки с взрывоопасными веществами (например, в секторе **H14**) запросто взлетают на воздух при удачном попадании (иногда приходится стрелять несколько раз — все зависит от меткости наемника и от убойной силы оружия). При этом может образоваться «цепная реакция», когда от детонации начнут взрываться находящиеся рядом бочки, мины, гранаты и т.п.

ЗАВЕРШЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

Если в течение нескольких ходов в поле зрения ваших наемников не попал ни один противник, игра автоматически переходит в режим реального времени. При этом один из наемников обязательно предупредит вас, если в секторе еще остались враги.

Игра так же автоматически переключается из походового режима в режим реального времени после гибели последнего солдата Дейдраны в секторе.

Еще один способ закончить бой — просто скрыться бегством.

ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ (AP)

Мы уже не раз говорили об очках действия, но до сих пор так и не раскрыли их подлинного смысла. Ранее AP считались не более чем абстрактной величиной, которая расходовалась на всевозможные действия наемников.

На самом деле очки действия представляют собой обобщенную функцию от подвижности наемника, его сноровки, опыта и т.д., показывающую число действий, которые он способен выполнить за единицу времени. Приведем такой пример — пусть некий абстрактный персонаж способен за минуту произвести **20** выстрелов. Это значит, что он имеет **20 AP** на ход (будем считать, что ход длится минуту). Другой наемник в силу своей природной ограниченности за это же время может выстрелить лишь 5 раз, т.е. имеет **5 AP** на ход.

Однако есть действия, которые не зависят от быстроты наемника. Для примера будем считать, что выстрел из пистолета требует для любого наемника **10** секунд на подготовку. Так вот, у «быстрого» наемника эта подготовка отнимет больше **AP**, нежели у «медленного», так как за данный фиксированный промежуток времени «быстрый» персонаж способен выполнить больше действий (т.е. обладает большим количеством **AP**).



БЛОКНОТ НАЕМНИКА

1. Подбирайте команду по принципу «лучше меньше, да лучше». Не экономьте на профессионалах, и они существенно облегчат вам завоевание **Арулько**.

2. Продлевайте контракт с наемниками не в последние часы, а хотя бы за сутки, так как они в этом вопросе очень обидчивы и запросто могут отказаться в дальнейшем работать на вас.

3. Следите за тем, чтобы в подобранной команде между наемниками были дружеские или нейтральные отношения (см. *таблицу*).

4. Плохая репутация приводит к тому, что многие наемники не соглашаются на вас работать, по той или иной причине отказываясь от заключения/продления контракта.

5. Гибель наемника ощутимо снижает моральный настрой отряда, и не способствует улучшению вашей репутации.

6. При плохой репутации наемник согласится подписать с вами контракт лишь в том случае, если он питает дружеские чувства к одному из членов отряда.

7. Наемник вряд ли когда-либо согласится работать бок о бок с несимпатичным ему персонажем.

8. Бездействие наемника не лучшим образом сказывается на его морали, а при плохом раскладе может даже послужить поводом для его ухода и/или для отказа от продления контракта.

9. Ход диалога с неигровыми персонажами в достаточной степени зависит от показателей лидерства и мудрости вашего наемника.

10. По ходу игры показатели наемника будут расти, и в какой-то момент (а именно — после повышения опыта) он потребует увеличения гонорара за свои услуги.

11. Наемники могут погибнуть при выполнении каких-либо заданий Ассоциации. Об этом прискорбном событии вас известят по почте.

12. Не забывайте о том, что камуфляж смывается водой.

13. Для бесшумного передвижения наемников существует особый «стелс»-режим (**<Z>**, **<Alt+Z>**). В походовом режиме он отнимает массу дополнительных **AP**.

14. Перегрузка наемника (превышение 100%-ного лимита веса) очень сильно замедляет скорость всего отряда и приводит к быстрому переутомлению.

15. В походовом режиме вы можете только перевязать раненого, полноценное же печение придется отложить до окончания боя.

16. Чем дольше наемник пользуется одним и тем же оружием, тем лучше он из него стреляет. Этот факт нигде не отражается, но вы сами заметите, что при смене оружия даже самый меткий наемник поначалу безбожно мажет.

17. В вашем отряде должен находиться хороший механик и врач.

18. Наемники, находящиеся в воде, могут утонуть даже при получении легких ранений.

19. Жизненная энергия быстрее всего расходуется во время бега и передвижения по-пластунски. Переутомившись, наемник падает как подкошенный и не встает до тех пор, пока энергия не восстановится хотя бы до 10 единиц. В воде такое падение заканчивается гибелью!

20. Быстро пополнить запас жизненной энергии можно напоив наемника водой из фляги.

21. Тренировку отрядов ополчения доверяйте наемникам обладающим способностью обучать других и/или высоким показателем лидерства, так как у них эта процедура займет ощутимо меньше времени.

22. Исход автобоя может очень сильно варьироваться — перезагрузив игру несколько раз можно добиться вполне приемлемого результата.

23. Постоянно таскайте с собой слесарный набор (отмычки), кусачки для проволочных заграждений и аптечку.

24. Если вам не удается открыть запертую дверь, просто подорвите ее.

25. Плохое состояние предметов очень сильно сказывается на их эффективности. Например, испорченная броня дает меньшую защиту, испорченное оружие хуже стреляет и в любой момент может заклинить, и т.д. Если оружие находится в очень плохом состоянии (ниже **20%**), наемник может отказаться из него стрелять, тоже самое касается и гранат.

26. При неудачной попытке комбинирования предметов они сильно портятся.

27. Для экономии места в инвентаре можно провести следующие манипуляции. Допустим, у вас имеется **6** обойм по **10** патронов и, следовательно, они занимают два маленьких слота или один большой. Зарядите оружие тремя обоймами, затем вытащите магазин, и в результате вы получите одну(!) обойму с **30** патронами. Проделав то же самое со следующими **3** обоймами вы освободите один слот. Аналогичным образом можно поступать, например, с неполными аптечками (просто совмещая их через слоты модификации).

28. Тонизирующий допинг (восстановитель HP) восполняет здоровье не сразу, а постепенно, небольшими дозами.

29. Снарядом, выпущенным из миномета, можно сносить деревья; кусты же лучше срезать с помощью мачете.

30. Чем выше лояльность жителей **Арулько**, тем больший доход приносят вам шахты, тем ниже цены в госпитале (**Камбрия**) и у местных механиков. При очень высокой лояльности лечение становится абсолютно бесплатным.

31. В принципе, вертолет можно отправить в закрашенный красным цветом сектор, но это будет стоить вам бешенных денег (порядка **1000$** за сектор, находящийся под контролем вражеской системы ПВО), и вы рискуете навсегда потерять вашу «вертушку».

32. **Пабло** (сторож аэропорта) промышляет воровством. Для того чтобы вернуть награбленное, заплатите ему или дайте слегка по физиономии.

33. Серебряные слитки в шахтах обладают способностью к «регенерации».

34. Вся информация с дискеты автоматически переписывается на ваш компьютер, так что таскать ее все время с собой совсем не обязательно.

35. Если во время разворота или изменения положения (приседание, вставание) наемник заметил врага, то он (наемник) теряет **1 AP**.

36. Собирая амуницию, обратите внимание на портреты наемников — если они обведены красной рамкой, это означает, что лежащие на земле патроны подходят для оружия, которое находится в инвентаре.

37. При наведении курсора подсвечиваются те предметы, которые можно соединить между собой. В случае, если предмет может использовать сам наемник, подсвечивается его силуэт в панели инвентаря.

38. Передвижение на транспорте имеет массу преимуществ — существенно увеличивается скорость, ваши наемники практически не устают и т.д.

39. Грузовик работает на бензине, и если запасы топлива иссякнут, он не двинется с места до тех пор, пока не будет вновь заправлен.

40. Переход между секторами города занимает около **5** минут игрового времени.

41. Вода может испортить оружие и снаряжение ваших наемников.

42. Подбитый противником вертолет разбивается, унося с собой жизни пассажиров. Шансы выжить после такой катастрофы крайне малы.

43. Бензин в **Арулько** можно найти в следующих секторах: **G1**, **I6** (**Эстони**), **B14**.

44. Раненый наемник теряет возможность тщательно прицеливаться и расходует на выстрел очень мало **AP**. Точность при этом становится соответствующей.

45. Калибр оружия не определяет на сто процентов тип используемых боеприпасов — некоторые патроны, несмотря на совпадение калибра, могут не подходить к нему.

46. Перед боями на ринге имеет смысл накачать бойца тонизирующими средствами — это поможет ему победить. Еще можно швырнуть в лицо противнику какой-нибудь массивный предмет.

48. Цифры на портрете доктора/механика означают то количество повреждений/неисправностей, которое он может исправить за час. Тренировка ополчения отнимает **10** часов у наставника с параметрами **100/100**, следовательно наставник с показателем **50/50** затратит на ту же работу **20** часов.

49. Нехитрая математика для вычисления некоторых наиболее важных характеристик наемника:

Очки действия = здоровье / 20 + подвижность / 10 + + ловкость / 20 + (опыт + 1) / 2;
Параметры доктора = 2(ловкость * медицина/ / 500 + интеллект * медицина / 100 — медицина / 5);*
Двери = интеллект * ловкость * механика / 200 + + 250 * (опыт);
*Параметры починки = (механика) * (ловкость) * 0.015*

50. В **Арулько** можно найти две машины — фургон с мороженым (находится возле сектора **D4**) и **Hammer** (стоит **10.000$** и находится в секторе **L13**).

51. Магазины обычно открываются в **9-10** утра и работают до **17-18** часов.

52. Если в секторе остались один-два противника, можно воспользоваться функцией автобоя, чтобы не гоняться за ними.

53. Пульт управления роботом помещается в слот с наушниками.

54. Перезарядить оружие робота может любой наемник (хватило бы очков действия и была бы соответствующая амуниция). Демонтировать вооружение робота нельзя, поэтому заранее позаботьтесь о хорошем огнестрельном оружии для него.

55. Машины обладают определенным запасом **HP** и могут быть уничтожены. Не используйте их как прикрытие в сражениях, или вы лишитесь средства передвижения! Впрочем, сломанный транспорт можно чинить.

56. **КАВС** — очень мощное оружие (наносит обычному противнику от **150** до **200** единиц повреждения при выстреле в голову), но к нему имеется очень мало патронов. Приберегите эту смертоносную игрушку для самых ответственных боев.

57. Батарейки и прочую электронику можно купить в **Балайме** (сектор **L12**).

58. Собирать комплексные предметы и модернизировать оружие должен персонаж с максимальными показателями по механике, мудрости и опыту.

59. Рецепты:

*1. **Алюминиевая трубка + Пружина = Возвратный болт** (уменьшает на **1-2** единицы AP, расходуемые на выстрел). Крепится навсегда, ремонтируется;*
*2. **Шнур + Банка = Простейшая сигнализация.** Когда открывается дверь раздается громкий звук;*
*3. **Стальная трубка + Скотч + Клей = Насадка** (увеличивает дальность на **10** единиц). Крепится навсегда (при интенсивной стрельбе может отвалиться), ремонтируется;*
*4. **Рентгеновский детектор + Дисплей + Батарейки = Детектор перемещения** (на карте отображаются враги).*
4.1 Дисплей от игры + Проволока = Дисплей;
4.2 Рентгеновская трубка + Приставка к джойстику + Жвачка = Рентгеновский детектор,
5. TNT + циклонит = HMX,
6. C1 + циклонит = C4;
7. TNT + скотч + платиновые часы = TNT с часовым механизмом

---

60. Создание собственного персонажа.
Эта таблица поможет вам ответить на вопросы онлайнового теста **Института Психологии Наемников** (по вертикали — номер вопроса, по горизонтали — номер ответа; **синим цветом** обозначены полученные в результате тестирования навыки, **зеленым** и **красным** — черты характера):

	1	2	3	4	5	6
1	Вост. единоборства	Одиночка	Совмест. работа	Отмычки	Метание	Оптимизм
2	Обучение	Скрытность	Псих!	Дружелюбие	-	-
3	Отмычки	Заносчивость	Скрытность	Норм. характер	-	-
4	Авт. оружие	Дружелюбие	Норм. характер	Недружелюбие	Одиночка	-
5	Трусость	-	Агрессивность	-	-	-
6	Трусость	Ночные операции	-	-	-	-
7	Электроника	Ножи	Ночные операции	-	-	-
8	Проворность	-	Оптимизм	Псих!	-	-
9	-	Пессимизм	Пессимизм	-	-	-
10	-	Пессимизм	Недружелюбие	-	-	-
11	-	Обучение	Агрессивность	Норм. характер	-	-
12	Вост. единоборства	Ножи	-	Авт. оружие	Совмест. работа	Электроника
13	-	Норм. характер	Норм. характер	-	-	-
14	-	Норм. характер	-	-	-	-
15	Метание	Проворность	Заносчивость	-	-	-
16	-	-	-	-	-	-

Невозможно стать экспертом в умениях **электроника и проворность.**

Восточными единоборствами не могут владеть **женщины**, а так же **мужчины-наемники** с **силой более 75**, портреты которых обведены **красной рамкой**.

Из всех указанных при генерации умений выбираются **лишь два** (случайный выбор).

Если выбрано **единственное умение**, наемник получает статус эксперта в нем.

Навык **отмычки** можно получить при значении параметров **механика * ловкость * мудрость > 25**.

Навык **электроника** можно получить при значении параметра **механика > 25**.

Навык **автоматическое оружие** нельзя получить при **нулевом значении параметра меткость.**

Если герой обладает характером **трусость, оптимизм, заносчивость и недружелюбие**, то он получает **10** дополнительных очков при генерации персонажа.

Предметы, получаемые вашим персонажем:

Бронежилет «Флак»	Всегда
Фляжка	Всегда
TNT	Взрывчатка от 50
Детонатор	Взрывчатка от 50
Аптечка	Медицина от 30 до 59 (включительно)
Аптечка врача	Медицина от 60
Беретта 93R	Меткость до 80
Обойма 9мм	Меткость до 80
H&K MP5K	Меткость от 80
Обойма 9мм SMG	Меткость от 80
Набор инструментов	Механика от 50
Метательный нож	Умение метание
Боевой нож	Умение ножи
Химический осветитель	Умение ночные операции
Слесарный набор	Умение отмычки
Глушитель	Умение скрытность
Кастет	Умение совместная работа
Металлоискатель	Умение электроника









портреты вашего персонажа

61. Взаимоотношения наемников:

НАЕМНИК	ДРУЖЕСКОЕ ОТНОШЕНИЕ	ВРАЖДЕБНОЕ ОТНОШЕНИЕ
Айс	Блад, Гризли, Маг	Мясо
Анаболик	Гризли	Иван, Игорь
Барри	Рыжий	-
Биф	Ларри (нормальный), Фло	Ларри (под наркотиками)
Блад	Маг	Скала, Мясо
Бритва	Нервный, Фидель	Фло, Биф
Бык	Гвоздь	Биф
Вики	Паук	Кардан
Волк	Лиска, Рысь	Рикошет
Гас	Лен, Лысый	Фло
Гвоздь	Лиска, Бык	Биф
Гризли	Бык, Тень, Волк	Доктор Кью
Доктор Кью	Вики	-
Дэнни	-	Анаболик, Мясо, Биф
Злобный	Лиска, Паук, Лава	-
Иван	Игорь, Хряп	Мясо
Игорь	Иван, Хряп	-
Кардан	Вики	Иван, Игорь
Лава	Стефан	Биф, Фло
Ларри (нормальный)	Биф, Фло	Статик, Анаболик
Ларри (под наркотиками)	Статик, Анаболик	Биф, Фло
Лен	Вики, Доктор Кью	Рикошет
Лиска	Волк, Гризли	Анаболик, Нервный
Лысый	-	-
Маг	Блад, Айс	Сдоба, Мясо
Мясо	Бык, Тоска	-
Нервный	Бритва, Рикошет	Биф
Паук	Вики, Статик, Сова	Сдоба
Потрошитель	Тень, Блад	Рикошет
Пума	Волк, Лен	-
Рейдер	Сова	Стрелок
Рикошет	-	Сидней, Вики, Стрелка
Рыжий	-	Сдоба
Рысь	Айс	Тоска
Сдоба	Сидней	Лиска, Потрошитель, Хоббит
Сидней	Стрелка, Стефан	Нервный
Скала	-	-
Сова	Рейдер, Паук	-
Статик	Ларри (нормальный), Паук	Ларри (под наркотиками), Стефан, Бритва
Стефан	Лава	Статик, Гвоздь, Ларри
Стрелка	Сидней	-
Стрелок	Хряп, Сова	Рейдер
Тень	-	-
Тор	Паук, Статик, Айс	-
Тоска	-	Рысь
Тревер	Тор	Фидель
Фидель	Бритва, Нервный	Фло
Фло	Биф, Рысь	Лава
Хоббит	-	-
Хряп	Иван, Сдоба	-
ЭмДи	Дэнни	-

ДЛЯ ЗАМЕТОК



ПРОХОЖДЕНИЕ



ПРЕДЫСТОРИЯ



Арулько — небольшое королевство, в котором испокон веков царили мир и спокойствие. Нынешний правитель готовился оставить трон, на который в скором времени должен был взойти молодой принц — Энрико Чивалдори. Население Арулько было по большей части миролюбивым и правителя своего чтило, поэтому коронация Энрико была для всех событием приятным и ожидаемым.

Но судьба сыграла с маленьким королевством злую шутку. Незадолго до коронации молодой принц женился на решительной и властолюбивой женщине по имени **Дейдрана**. Она воспользовалась наивностью своего влюбленного мужа и решила сама стать королевой **Арулько**.

Первым делом принцесса избавилась от старого короля и во всеуслышанье обвинила в убийстве **Энрико**. Принц был настолько поражен этим, что даже не смог ничего сказать в свою защиту — таким сильным оказался шок от насильственной смерти отца и жестокого предательства возлюбленной. В итоге по ложному обвинению он был заточен в местную тюрьму до вынесения окончательного приговора.

Тем временем среди народа начались волнения. Слишком почитаем был в народе отец **Энрико**, чтобы люди так вот просто поверили, что сын его стал убийцей. Пошли разговоры о том, что переворот могла совершить и молодая жена принца... **Дейдрана**, видя, что теряет популярность, решила сделать «красивый» жест и выпустила из заточения **Энрико** в надежде, что это вернет ей признание. К тому моменту бывший наследник престола окончательно оправился от потрясения и перешел к ответным действиям. Он объехал страну и рассказал верным людям о том, что же произошло на самом деле и кто виновен в гибели его отца. Так в **Арулько** начало зарождаться движение сопротивления. Вскоре после этого **Энрико** таинственно исчез, и люди могли только догадываться о его дальнейшей судьбе.

Повстанцы были крепки духом, но им не хватало оружия, медикаментов и продовольствия. На стороне **Дейдраны**, которая окончательно убедилась в том, что без кровопролития ей не обойтись, была отлично вооруженная профессиональная армия. Тяжелые бои окончились поражением повстанцев, и лишь небольшой горстке уцелевших удалось уйти в глубокое подполье.

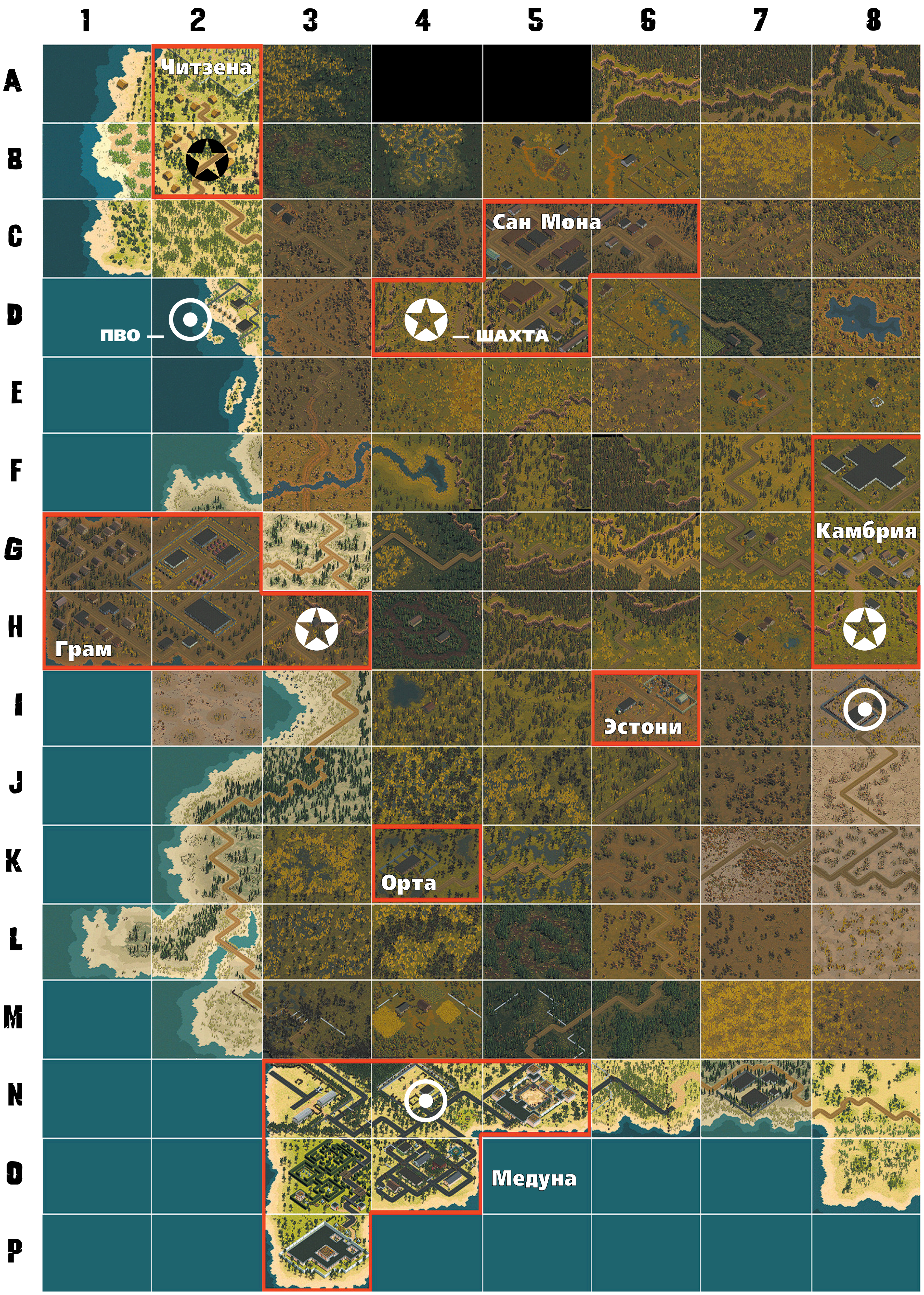
В этот момент, когда казалось, что всякая надежда на свержение **Дейдраны** рухнула, **Энрико** появился вновь. И появился он не один...


POOR

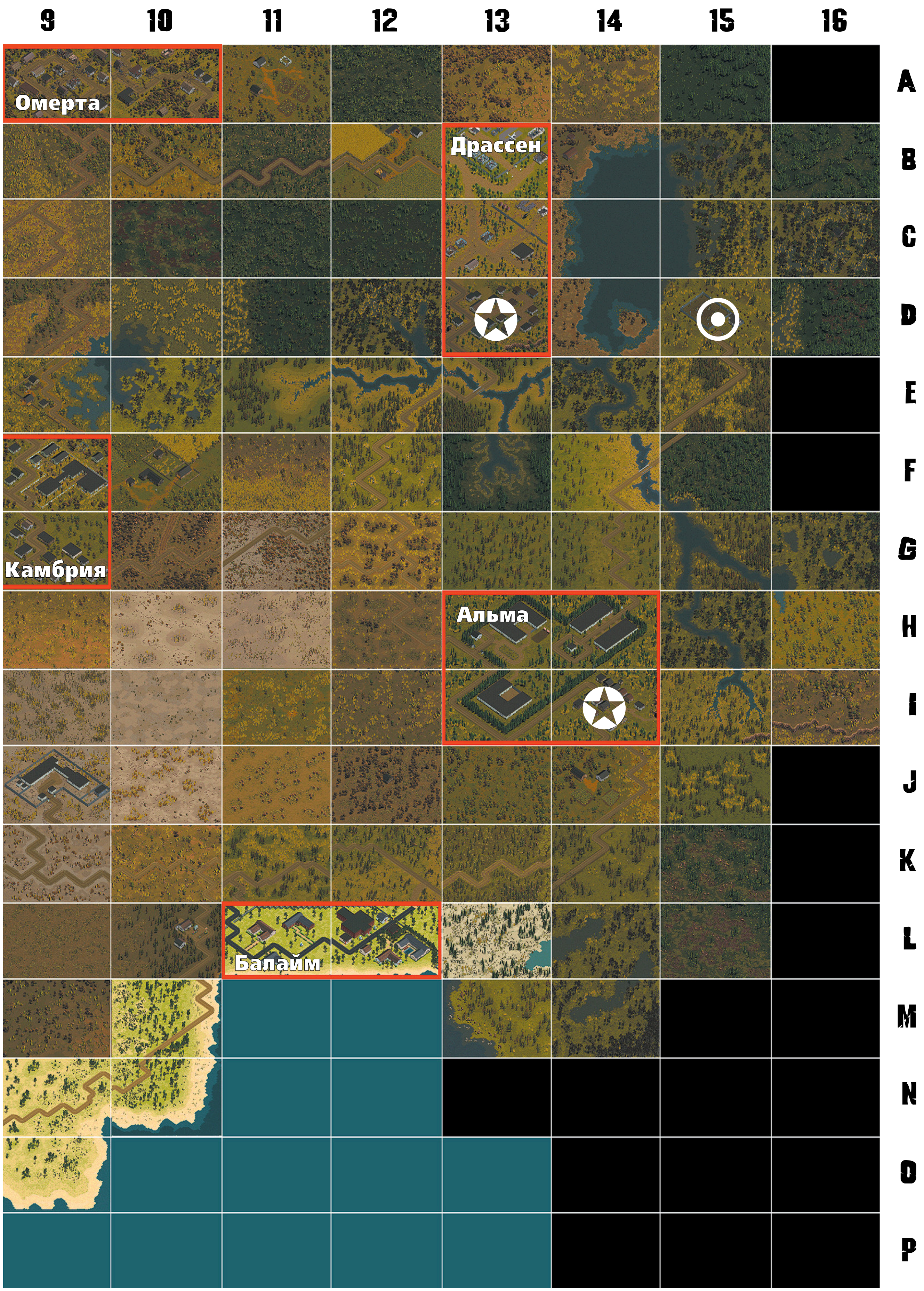





RAIDER



1
2
3
4
5
6
7
8
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Читзена
Сан Мона
ПВО
ШАХТА
Камбрия
Грам
Эстони
Орта
Медуна

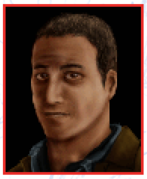

9
10
11
12
13
14
15
16
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Омерта
Драссен
Камбрия
Альма
Балайм

ПРОХОЖДЕНИЕ

Уровень сложности: средний
Арсенал оружия: расширенный

Стиль игры: обычный
Команда: Маг, Стрелка, сгенерированный персонаж — бойцы.





ВНИМАНИЕ! Этот вариант прохождения игры не претендует на всеобъемлющую полноту и оптимальность. Больше того, многие события в игре (перемещение отрядов противника, местонахождение некоторых неигровых персонажей, часть квестов) являются случайными, поэтому не удивляйтесь, если в тексте говорится, что некоего персонажа можно встретить в секторе А, а вы найдете его в секторе Б. Однако это прохождение должно облегчить вам жизнь и дать достаточно полное представление о событиях, разворачивающихся на территории Арулько, и о жителях этой небольшой страны.

ОМЕРТА

A9

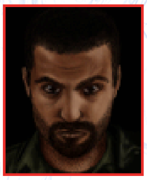
С прибытием! Вертолет высадит ваших наемников в городишке под названием **Омерта**, в секторе **A9**. И сразу бой — вас поджидают четыре довольно-таки посредственных противника, разобраться с ними особого труда не составит. Можно считать, боевое крещение вы приняли.

После того как враг будет уничтожен, пробегитесь по сектору и соберите предметы. В наследство от врагов вам достанутся, скорее всего, только патроны, а в разоренных домах можно найти стамеску, ножницы для резки проволоки, ломик и нож.



Как только все предметы будут собраны, найдите **Фатиму** и заговорите с ней. После разговора (дружественного) отдайте ей письмо от **Энрико**, и **Фатима** отведет вас к **Мигелю**. Следом за ней вы переходите в сектор **A10**.

A10



Следуйте за **Фатимой**, и она приведет вас к одному из домов. Вход охраняет повстанец по имени **Димитрий**. После небольшой перепалки с **Фатимой** он проведет вас в подземелье, где вы встретите **Мигеля** — лидера повстанцев. В ходе разговора с ним выяснится, что у мятежников подходит к концу продовольствие. Чтобы помочь им, вы должны обезопасить путь в **Драссен**, а также найти в городе **отца Уокера** и обо всем ему рассказать.



После окончания разговора вы можете нанять **Айру**. Она откровенно слабый боец, но хорошо справляется с обязанностями доктора и тренировкой ополчения. Вот ее характеристики:

Здоровье: 76
Ловкость: 91
Подвижность: 72
Сила: 55
Лидерство: 14
Мудрость: 83
Меткость: 55
Техника: 8
Взрывчатка: 2
Медицина: 40
Опыт: 2
Способности: тренировка (эксперт)







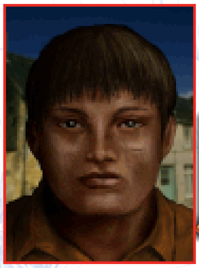
Как видите, **Айру** лучше всего держать в глубоком тылу — пусть лечит раненных и тренирует ополченцев.

Вернувшись на поверхность, обыщите ящики. Можно пробежаться по разоренным домишкам, но кроме потрепанного ножа вы вряд ли что-нибудь там обнаружите.

Как только будете готовы, через карту секторов отправляйте свой отряд в **Драссен**. Автоматически, как самый быстрый, вам будет предложен следующий путь: **B10, B11, B12**.

По дороге в одном из секторов вы наверняка столкнетесь с вражеским отрядом. В нашем случае засада из семерых противников оказалась в секторе **B11**. Учтите, что в некоторых секторах вас могут поджидать не только вооруженные до зубов солдаты, но и дикие звери, тигры, например. Тигры очень проворны и обладают массой здоровья, бешеной силой и большим числом очков действия. Когда звери атакуют, вы автоматически оказываетесь в центре сектора, а если сильно не повезет, то при этом еще и окруженным со всех сторон. Старайтесь по возможности избегать таких встреч, но если уж решили драться, то расстреливайте кошек очередями в упор. Когда с ними будут покончено, вы сможете подобрать с земли несколько шкур, когтей и т.д. Все это у вас охотно купит старый знакомый пропойца и неудачник — **Микки**... Да-да, именно тот самый **Микки**, бывший торговец оружием из Deadly Games. Скорее всего вы встретите его в одном из баров северных городов (не забывайте, что местоположение многих неигровых персонажей изменяется от игры к игре!).

Помимо отрядов противника в секторах можно повстречать нескольких весьма интересных типов, например, колесящего по всей стране экс-наемника **Гамоса**. Если судьба сведет вас с ним, обязательно предложите ему вступить в вашу команду. Таким образом вы приобретете не самого плохого наемника и, что более важно, собственный грузовик. Вот характеристики **Гамоса**:



Зарплата: 250$ в день
Здоровье: 68
Ловкость: 66
Подвижность: 68
Сила: 69
Лидерство: 5
Мудрость: 35
Меткость: 78
Механика: 19
Взрывчатка: 0
Медицина: 0
Опыт: 2
Способности: скрытный

Кстати, если вы уволите **Гамоса**, грузовик останется у вас. Смекаете, к чему мы клоним?

ДРАССЕН

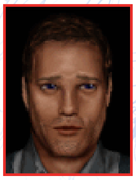
B13 - АЭРОПОРТ





Противник наличествует в количестве шести человек, причем бойцы это достаточно серьезные. Не пытайтесь захватить сектор с наскока, лучше действуйте осторожно, не спеша.

После победы соберите оставшиеся после противника предметы, а затем обшарьте все окрестные постройки. В этом секторе можно найти много полезного: разнообразные патроны, аптечки, бронежилет и даже наличные. Хорошие предметы обычно лежат в железных запертых шкафах, и для того чтобы добыть их, потребуется наемник с отмычками и неплохими навыками в механике (например, **Гвоздь** или **Тревор**).



Поговорите с **Вальдо**. Он расскажет вам о том, что пилот погиб, но недавно здесь видели парнишку в болотных сапогах, который вполне может справиться с вертолетом. Поболтайте с **Пабло**. Этот парень сторожит посылки и очень недоволен своей работой.



Важный момент — все заказанное у **Бобби Рэя** оружие будет доставляться именно на этот склад (оно будет лежать в ящике). Запомните это место!

C13

Здесь придется изничтожить пять-шесть врагов. Несколько полезных советов: используйте ножницы для резки проволоки, чтобы напасть с той стороны, откуда это удобнее вам, а не противнику, и почаще забирайтесь на крыши — с них увеличивается обзор и уменьшается риск схлопотать пулю.



В этом секторе находится фабрика **Дорин**, которая заставляет работать маленьких детей. Поговорите с ней, и если после ваших доводов **Дорин** не передумает (успех переговоров зависит от лидерства персонажа), просто убейте ее. В дальнем углу фабрики за закрытой дверцей лежит много интересного — деньги, патроны и пр.

D13 (ШАХТА)

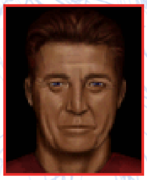
Охрана у этой шахты небольшая — пять-шесть сред-







них бойцов. Сражения очень удобно вести на крышах — там вы становитесь менее уязвимыми для вражеских пуль. Одержав победу, обязательно зайдите в церковь и поговорите с **отцом Джоном Уокером** (дружески или прямо). Если напоить его чем-нибудь покрепче, святоша расскажет вам немало интересного. Спиртное можно купить в казино одного из близнецов или взять прямо из кельи **Джона** (там, кстати, лежит еще и обрез).



По-дружески поболтайте с **Фредом** — старшим рабочим на рудниках. Его вы найдете в здании с характерной вывеской неподалеку от входа в шахту. Заручившись обещанием, что отныне рабочие **Драссена** будут работать на вас, прогуляйтесь по шахте — там много слитков серебра, которыми можно успешно пополнить ваш банковский счет.

Во всех секторах **Драссена** нужно натренировать максимальное число ополченцев, так как впоследствии войска **Дейдраны** обязательно попытаются отбить у вас шахту.

Пилота по прозвищу **Небесный Всадник** вы отыщете в секторе **B15**. Он спрятался в домике, который располагается в самом центре болота. Пусть кто-нибудь из ваших наемников с высокими показателями мудрости и лидерства поговорит с ним сначала по-дружески, затем прямо. После того как парень дозреет, отведите его в сектор **B13** к вертолету. Использовать вертолет без риска для жизни вы сможете только после того как расчистите для него воздушный коридор, захватив ракетные базы в секторах **D15, D2, I8, N4**. По мере захвата баз зона безопасного воздушного пространства будет расширятся. При эксплуатации вертолета не забывайте, что запас горючего у него ограничен.



САН МОНА

C6

Из предметов ничего интересного здесь не наблюдается. В магазине кожаной одежды поговорите с Энжелом. Он предложит вам жилет за **950$** — откажитесь, так как немного позже он достанется вам совершенно бесплатно. Поговорите с парнем по-дружески, и он поведает вам свою печальную историю. Суть ее в следующем — его родная сестра **Мария** больше года назад была вывезена из **Медуны** и заточена в бордель, где под страхом смерти вынуждена торговать своим телом. **Энжел** отправился на поиски своей сестры и обнаружил ее в заведении **мадам Лайлы** под звучным названием «Шэди Лэди». **Энжел** приобрел этот магазинчик, чтобы быть поближе к сестре, но вызволить ее из заточения не может: еще бы, ведь шефство над борделем взял сам **Клаус** — человек, обладающий огромной армией и неограниченной властью во всем городе.

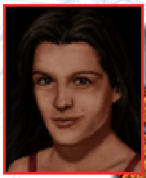


Вас тронула эта душещипательная история? Тогда отправляйтесь в сектор **C5**.

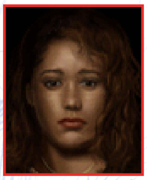


C5

Идите в «Шэди Лэди» и побеседуйте с **Лайлой** (говорить с ней должен кто-то из мужчин). После разговора отсчитайте **400$** и отдайте их содержательнице борделя. Мордоворот, стоящий около двери, отойдет в сторону. Зайдите внутрь и, выбрав момент когда никого из солдат не будет в поле видимости, заберите ключ от за-







пасного выхода. Пройдите в дальнюю каморку — там вы найдете **Марию**. После разговора с ней осторожно и очень быстро выведите девушку через запасной выход. Если кто-нибудь из солдат увидит **Марию**, начнется беспощадная пальба, что крайне нежелательно. Отводите своих наемников к восточному краю сектора и возвращайтесь в **C6**.

C6

Отведите **Марию** к **Энжелу**, и благодарный брат даст вам в качестве вознаграждения документы на владение магазином и кожаный жилет, а также информацию о том, что **Клаус** прячет свои деньги глубоко под землей в заброшенном руднике. Здесь вам делать больше нечего, поэтому возвращайтесь в сектор **C5**.

C5



Порыскайте по домам — в них можно отыскать множество полезных предметов: проволоку, фляги, клей, аптечки, маскировочный набор, деньги и даже гранаты. В этом секторе можно встретить жителей, занимающихся продажей различных вещей. Например, **Девина**, который торгует взрывными устройствами. Возможно, также вы повстречаете сыщика **Кармэна**. Он даст вам дискету с информацией о четырех гангстерах и мачете (длинный острый нож-сабля), пообещав хорошее вознаграждение за голову хотя бы одного из них.





Идите к парню, который зарабатывает себе на жизнь наколкой татуировок — **Кайлу**. Поговорите с ним. Кажется, он мечтает о своем собственном магазинчике? Отдайте ему документы, которые вам оставил **Энжел**, и вы станете богаче на **10060$**.







В одном из домов вы наверняка уже нашли видеокассету. Если нет, то ищите — она вам пригодится. Разыскав кассету, идите в сексшоп и поговорите с **Гансом**. Отдайте видеокассету **Брэнде** — она обрадуется подарку и убежит. Вновь поговорите с **Гансом**, и он откроет вам дверь. За дверью вы найдете парня по имени **Тони**, который предложит вам довольно-таки неплохой ассортимент э-э-э.... оружия и патронов, а не того, о чем вы подумали ;). Кстати, вы можете не только покупать, но и продавать свое оружие и амуницию.

D5



Ступайте к частному игорному заведению, у входа которого стоит здоровяк **Спайк**. Поговорите с ним, и, быть может, он вас пропустит (опять-таки все зависит от лидерства наемника). Если вам не повезло, попробуйте завести разговор другим наемником (кстати, **Спайк** без проблем пропускает особ женского пола).





В заведении поговорите с **Дэрреном** — коммерческим директором этого клуба, который предложит вам поучаствовать в боях. Ставки принимаются от **1.000**$ до **5.000**$. После разговора с директором передайте ему нужную сумму и отправьте своего самого свежего и бодрого бойца на ринг (желательно использовать наемника, владеющего боксом или восточными единоборствами; на крайний случай просто подвижного и сноровистого). Правила таковы: **1**) нельзя пользоваться никаким другим оружием кроме кулаков; **2**) нельзя покидать ринг до окончания боя. За нарушение этих правил боец будет дисквалифицирован. Поединок продолжается до тех пор пока один из бойцов не будет в нокауте или не умрет. Зрители ни в коем случае не должны вмешиваться в ход боя. Все сражения обязательно проводятся в присутствии **Клауса**. Необходимо одержать победу в трех сражениях. Если у вас в отряде имеется наемник, владеющий какими-либо видами борьбы — будь то восточные единоборства или бокс — то для вас это не составит особого труда. Вот несколько советов по ведению боя:

если ваш наемник не является профессионалом в каком-либо виде борьбы, нужно чтобы у него были высокие показатели силы, ловкости и подвижности;

учтите, что самое уязвимое (и больное) место противника — его голова, поэтому бейте прямо по ней;

каждый последующий противник будет однозначно сильнее предыдущего, а последний из них к тому же отлично владеет восточными единоборствами;

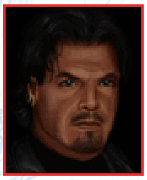
перед каждым боем следите за тем, чтобы ваш боец обладал максимальным запасом жизненной энергии;

у вашего бойца должна быть фляга, чтобы он мог повысить запас жизненной энергии и не оказаться в нокауте.



После того как вы выйдете победителем в трех боях, **Клаус** изъявит желание поговорить с вами и пригласит вас в свою резиденцию в юго-восточной части сектора.





Идите в указанное место и поговорите с **Дэймоном** — личным телохранителем **Клауса**, стоящим при входе. Он пропустит вас, сказав, что **Клаус** ожидает в игорном зале. Воротила нелегального бизнеса предложит вам выгодное дельце. В городе **Балайм** есть музей, в котором находится очень ценный исторический экспонат. Это кубок счастья, украшенный драгоценными камнями. За кражу этой чаши **Клаус** предложит вам вознаграждение в **20.000$**. Сам он не может украсть этот кубок, потому что не хочет портить свои сложные отношения с **Дейдраной**, вот и перекладывает свою проблему на ваши плечи — за хорошие деньги, правда.

Проверьте дома на наличие полезных предметов, однако ломиться без разбору во все подряд двери в резиденции **Клауса** явно не стоит — по вам могут открыть нещадную пальбу. Также будьте осторожны в домике на северо-востоке сектора — там можно найти гранаты, но брать их нужно в то время, когда хозяина не будет в поле видимости.

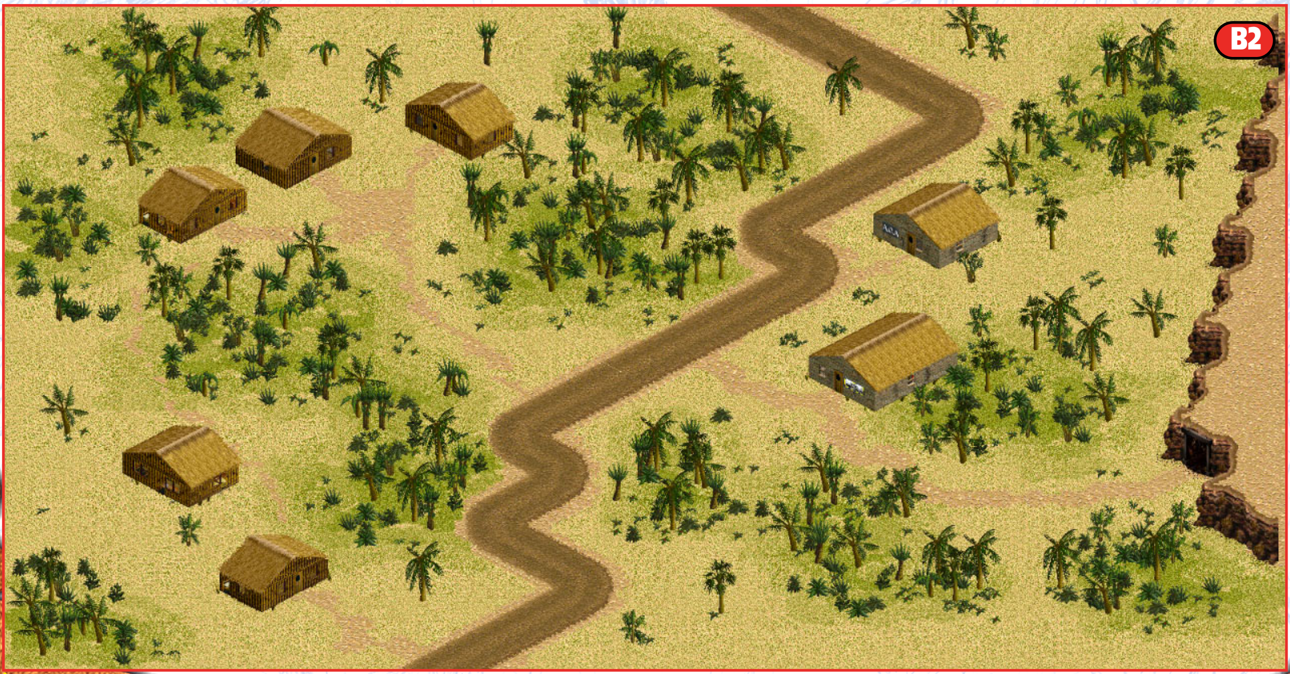
D4 (ЗАБРОШЕННАЯ ШАХТА)

Если вы испытываете дефицит финансов или просто желаете разжиться **30.000** долларов, то отправляйтесь в сектор **D4** и спускайтесь в заброшенные шахты. На первом уровне этого сектора нет ничего примечательного, зато в смежном **D5** припрятан «воровской общак» — шесть сундуков, в каждом из которых лежит по **5.000** долларов.

ЧИТЗЕНА

B2 (ШАХТА)

В **Читзене** вас поджидают враги — никак не меньше

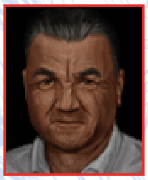






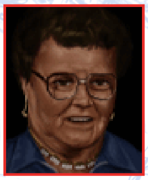
дюжины солдат **Дейдраны**. Местным прииском заведует **Кэльвин Баркмор**. После разговора с ним весь доход с шахты будет поступать в ваш карман.

A2



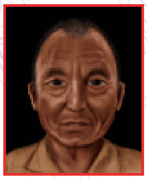
Противников здесь тоже около дюжины. Скорее всего, большинство из них займут оборону в северо-восточной части сектора, за ограждением.

Поговорите с **Джоном Калба** (он находится в одном из домов) и вы узнаете о том, что он



и его жена **Мэри** попали в эту страну из-за какого-то недоразумения и очень хотят выбраться отсюда. Проводите их в аэропорт **Драссена** — за это вы получите **2.000$** от **Мэри**, а **Джон** пообещает по прибытии домой выслать вам какое-то очень продвинутое оружие.

В одном из домов вы найдете **Янни**, который поведает о том, что это место раньше было наводнено туристами со всех стран мира. По его словам возвращение кубка счастья на его законное место, т.е. в город **Читзену**,



поможет обьединить людей и вселить в их сердца надежду.

КАМБРИЯ

F9

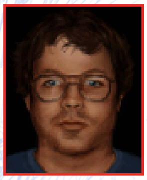
Противников здесь около десятка. Будьте осторожны продвигаясь через обломки большого здания — там попадаются мины; а разбросанные повсюду гранаты частенько взрываются при попытке поднять их. Бой очень удобно вести с крыши здания. Для того чтобы выкурить врагов из-за перегородки, используйте гранаты.





G9

Противников здесь тоже около десятка. Они, как правило, нападают все вместе и действуют довольно грубо и самоуверенно. Прячьтесь на крышах и активно закидывайте их гранатами.



В этом секторе вы встретите **Перко**, который за определенную плату может починить некоторые ваши предметы. Разумеется, ремонт этот потребует времени.

G8

В этом секторе вам придется отправить к праотцам примерно десяток врагов.



После боя разыщите в одном из домов **Марту**, которая попросит вас найти ее сына **Джои**. Парня никто не видел уже в течение трех дней. Отыскать его можно будет в городских кварталах **Сан Моны**, где он шляется, находясь под сильным впечатлением от местного разгула преступности и нелегального бизнеса.



Возможно в этом секторе вы встретите находящегося в розыске террориста, который прикидывается инвалидом... Не забыли, зачем **Кармэн** дал вам мачете? Убив негодяя, вы получите отличное ружье; не забудьте также порыться у него в ящике — найдете массу всего интересного.

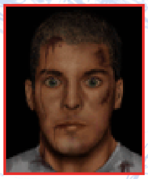




F8 (ГОСПИТАЛЬ)

В этом секторе вас ждут около десятка противников, и почти все они находятся в здании. Некоторых можно увидеть через окна или выманить на шум, но один, самый упрямый, капитально засядет за закрытой дверью в правом крыле госпиталя. Для того чтобы вытащить его оттуда, понадобится либо очень опытный наемник, который перехватит ход, либо взрывчатка. Второй вариант менее предпочтителен — если при взрыве пострадает мирный житель, лояльность от этого очень сильно упадет.

После захвата сектора у вас появится персональный доктор — один из врачей быстро и за небольшую плату окажет вашим наемникам необходимую медицинскую помощь. Правда, тут есть одно «но» — вам откажут в лечении, если лояльность горожан менее **40** процентов.



В этом госпитале находится на лечении довольно интересный пациент — **Боб**. Бледнея и покрываясь испариной от страха, он расскажет, что видел что-то ужасное в шахтах (**внимание! это верно только для научно-фантастического режима игры**).

H8 (ШАХТА)

Врагов в этом секторе очень удобно отстреливать с крыши.



Поговорите со старшим рабочим (в нашем случае это был **Освальд**), и отныне местная шахта будет исправно пополнять ваш банковский счет.

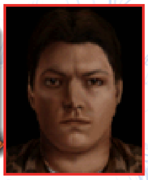
После захвата этого города скорее всего последует ролик, из которого вы узнаете о том, что из исследовательской лаборатории **Дейдраны** сбежал доктор **Кайрнс**. Ну и, конечно же, не обойдется без привычного мордобоя...





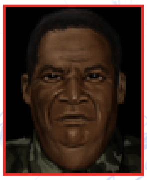
АЛЬМА

H13



Основная часть боевых действий будет проходить в помещении. Если вы начнете действовать шумно, один из противников вскоре нажмет на красную кнопку, и комната в левой части комплекса взлетит на воздух. Находящийся в ней сержант после взрыва останется в живых. Он разочаровался в армии и находится здесь не по своей воле. Поговорите с ним, и на прощание он пообещает замолвить о вас словечко в городе.

Есть здесь и генерал. Старый вояка расскажет вам о том, что в **Орте** изготавливается новое оружие. Будьте готовы к тому, что после разговора с ним вам придется его убить.



Пообщавшись с типом по имени **Конрад**, вам придется сделать выбор — либо убить его, либо нанять. Если вы решили нанять его, торгуйтесь хотя бы до **3300** в день. Вот характеристики **Конрада**:



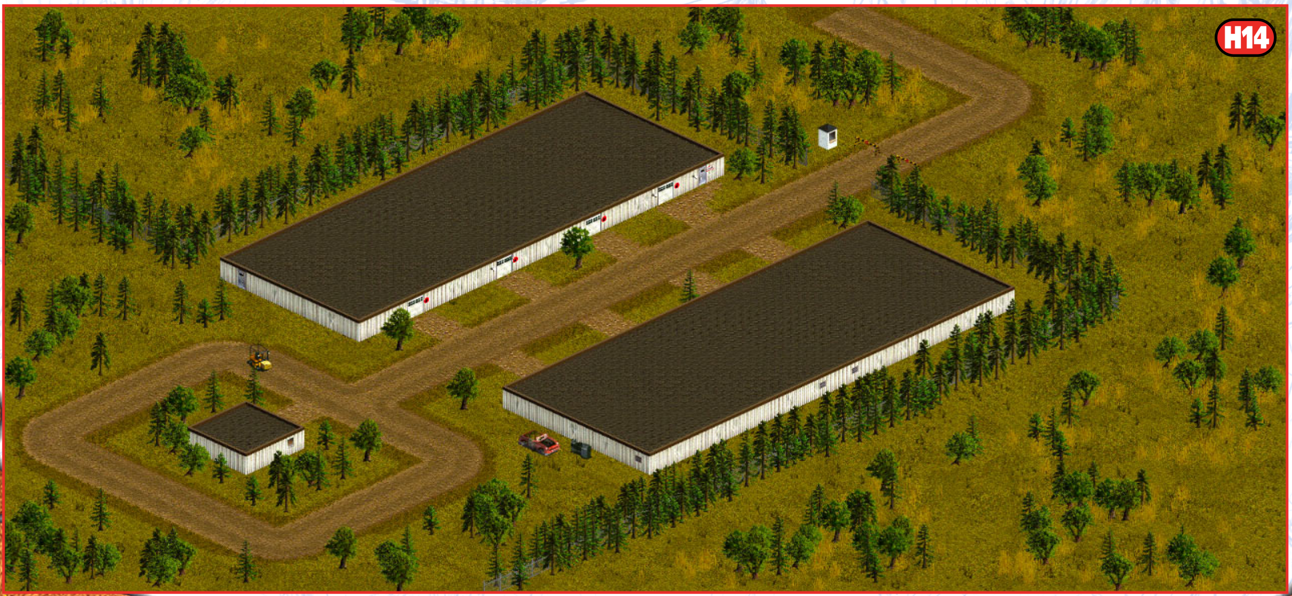
Здоровье: 76
Подвижность: 69
Ловкость: 84
Сила: 81
Лидерство: 51
Мудрость: 88
Меткость: 95
Механика: 22
Взрывчатка: 68
Медицина: 49
Опыт: 5
Способности: обучение, автоматическое оружие.

Как видите, он достаточно крут и вполне стоит тех денег, которые требует за свои услуги.

В одной из комнат в левой части комплекса враги займут тотальную оборону. Выкурить их оттуда можно следующим способом: установите на двери взрывчатку, а наемников расставьте напротив, так чтобы их не задело взрывом. После того как двери не станет, они должны перехватить ход. Одного из врагов вы обязательно найдете на крыше. Не забудьте обыскать все шкафчики — если вам повезет, там обнаружится миномет.

H14

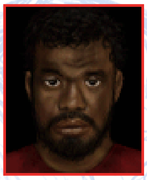
Воевать здесь одно удовольствие. Зайдите в здание, которое находится ближе к северо-восточной части сектора, аккуратно откройте дверь и всадите бронебойную очередь в взрывоопасные бочки. В этом «локальном Армагеддоне» погибнет около дюжины прислужников **Дейдраны**. Вам останется лишь до-





бить врагов, засевших в соседнем здании. Будьте осторожны — на крыше расположилась снайперша, вооруженная винтовкой Драгунова.

I14



Здесь около полутора десятка врагов, некоторые из которых прячутся в помещении. Спасайтесь от них на крышах, и после победы поговорите с **Мэттом**, для того чтобы шахта стала работать на вас.

I13

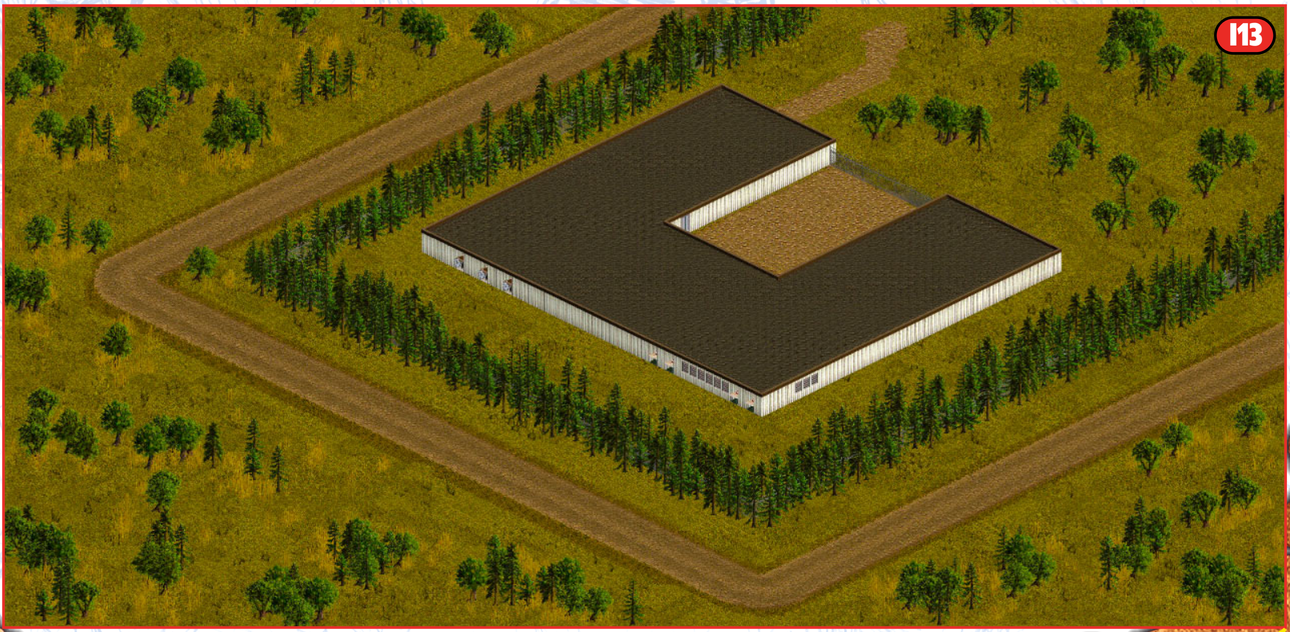
Перед тем как зайти в этот сектор проверьте наличие ножниц для резки проволоки. Внимание: в здании находится красная кнопка, при нажатии на которую внутренние помещения заполняются ядовитым газом. На многих дверях стоят электронные ловушки.

ПОСЛЕДУЮЩИЕ НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ

За последующую неделю (плюс-минус три дня) необходимо решить две важнейшие стратегические задачи: **1**) захватить три базы ПВО, что даст вам возможность оперативно перемещать отряды по **Арулько**, не загоняя при этом наемников до потери пульса; **2**) навести порядок в городах (читай — повысить лояльность до **100%** или около того) и натренировать в них достаточное количество отрядов ополчения.

Прежде всего завербуйте нескольких наемников для тренировки ополченцев. Советуем вам брать дешевых контрактников из **M.E.R.C.** (например, **Фло**), которые хотя и не обладают высокими показателями (а для тренировки ополчения очень важно лидерство), но зато недорого обходятся. Ну а характеристики будут достаточно быстро прогрессировать (по крайней мере, первое время).

Распределив «наставников», можно приниматься за подготовку к боевым действиям. Заправьте грузовик бензином (канистра находится в ангаре, расположенном в секторе **B14**). Учтите: топливо в **Арулько** встречается редко, так что не гоняйте фургон почем зря. Одна канистра заполняет бак примерно на две пятых (чтобы узнать о состоянии грузовика и о количество топлива в баке, щелкните на экране карты по соответствующей надписи внизу окна наемников). Для





заправки положите в правую руку наемника канистру и используйте ее на транспортном средстве. Тщательно экипируйте отряд наемников-боевиков (обязательно возьмите ножницы для резки металлической проволоки) и дайте им как следует отдохнуть перед предстоящей работенкой, дабы восстановить до максимума уровень жизненной энергии. Захват трех баз ПВО лучше всего провести за один рейд.

D15 (БАЗА ПВО)

В этот сектор нужно заходить с востока и дальше продвигаться по нему в этом же направлении. Основные силы врага сосредоточены у юго-восточного контрольно-пропускного пункта, и нападения они ожидают тоже с этого же направления. Ну а мы устроим им небольшой сюрприз, памятуя о том, что нормальные герои не ищут прямых путей.

Разберитесь с врагами около восточный границы (если таковые будут), с помощью ножниц проделайте ход в восточной ограде и аккуратно (лучше всего в «стелс»-режиме) по-пластунски ползите к КПП. Подстрелите охрану у входа и добейте тех, кто прячется возле установок (северо-западная часть базы). Всего в этом секторе будет порядка **12-15** противников умеренной крутизны — до элитных подразделений **Дейдраны** им далеко.

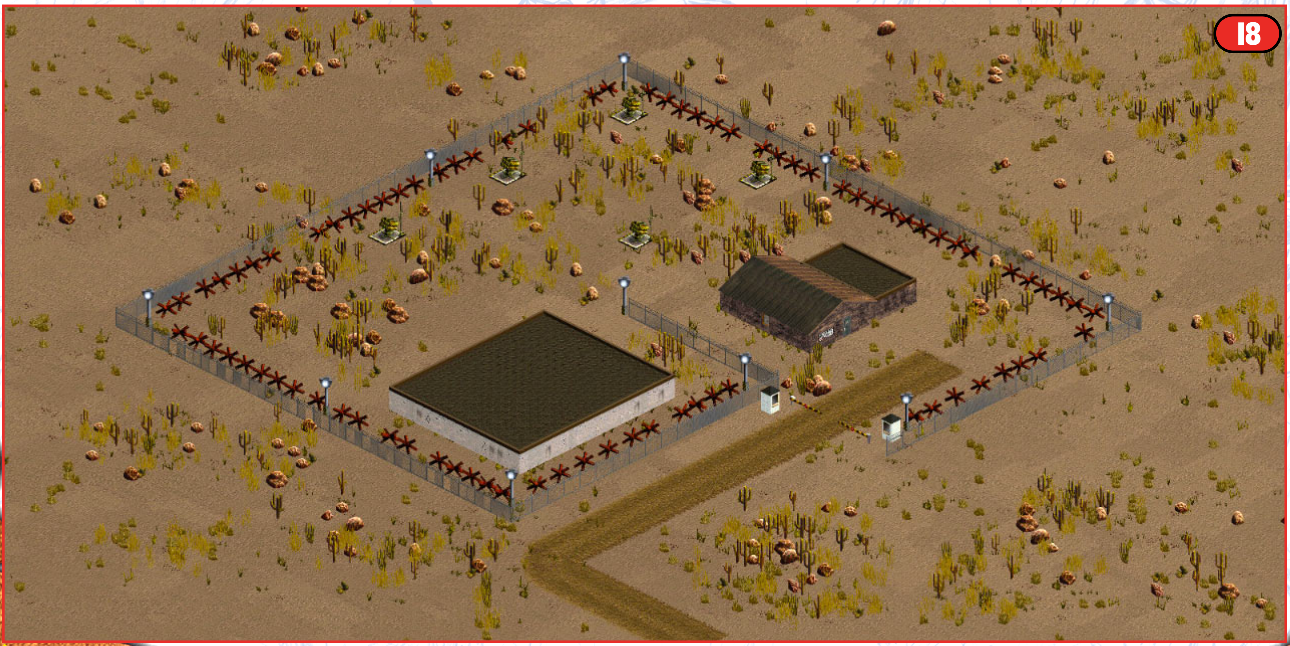
Как только сектор будет очищен от врагов, **Небесный Всадник** радостно сообщит вам, что теперь может летать на своем вертолете в некоторой зоне (северо-восток **Арулько** — на карте нужно включить фильтр воздушного пространства).

В помещениях можно найти три сундука с гранатами и взрывчаткой. Маленькая загвоздка заключается в том, что все эти сундуки имеют ловушки на замках — прежде чем воспользоваться отмычкой, их нужно обязательно обезвредить.

I8 (БАЗА ПВО)

Штурм сектора лучше всего начинать с северо-запада, так как именно там находится множество удобных укрытий — камни, «ежи», внушительные кактусы и т.п. Как и в прошлый раз, основные силы противника будут сосредоточены около КПП.

Неспешно продвигайтесь на юго-запад. Обезвредив охрану около шлагбаума, очистите от врагов большое здание. После этого можно начинать штурм малого здания, в котором есть система сигнализации (в центральной





комнате), приводящая в действие бомбы с газом. Имеет смысл провести операцию либо очень тихо, используя кулаки и оружие с глушителями, либо очень быстро, управившись за один-два хода. В любом случае для подстраховки оденьте на наемников противогазы.

Уничтожив всех противников (около дюжины), обыщите сектор и откройте все сундуки (на некоторых из них установлены замки-ловушки).

D2 (БАЗА ПВО)

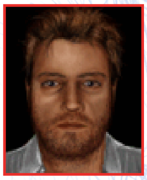
Пожалуй, эта прибрежная база ПВО защищена хуже всего. Начинайте атаку с северного направления и постепенно продвигайтесь на юг. Тактика захвата — точно такая же, как и в двух предыдущих случаях.

В секторе можно найти две упаковки «**состава 17**», или компаунда, которыми обмазывают бронежилеты, каски и поножи, повышая тем самым их защитные свойства.

После проведения этой блиц-операции вы сможете быстро перемещать свои отряды на вертолете по большей части **Арулько**. Увы, такие перелеты будут обходиться вам в копеечку (порядка полутора тысяч зеленых за перелет на максимальные дистанции), но зато вы сможете не только отслеживать перемещения противника, но и оперативно уничтожать его отряды. Кстати, после захвата баз ПВО **Дейдрана** вышлет войска для проведения контратаки. Рекомендуем перехватить их на подступах к захваченной территории.

Продолжайте добиваться максимальной лояльности в городах. Тренируйте ополчение, уничтожайте отряды противника, блуждающие по вашей территории — все это благотворно скажется на отношении к вам местного населения, а, следовательно, и на вашем кошельке.

H7



В одном из промежуточных роликов речь шла об ученом по имени **Кайрнс**. Настало время нанести ему визит. Док обитает в секторе **H7**.

Прибыв на место, поговорите с ним по-дружески или прямо. Ученый расскажет вам о том, что у него есть робот, которого можно использовать для борьбы против **Дейдраны**, но для полноценной работы ему не хватает ка-





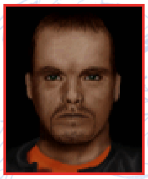
меры и винтовки. **Кайрнс** пообещает отдать вам это воплощение гения инженерной мысли, как только вы добудете недостающие детали.

Во второй постройке вы найдете очень полезную вещицу — металлоискатель. Он пригодится вам при штурме **Медуны**, буквально нашпигованной всякой взрывчаткой.

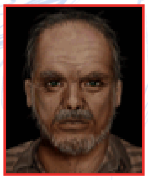
ЭСТОНИ

I6

В этом секторе находится свалка — место, безусловно, интересное и достойное внимания. Помимо свалки здесь располагается заправочная станция, на которой может пополнять запасы топлива вертолет **Небесного Всадника**. Захватив этот сектор, вы существенно облегчите жизнь как себе, так и пилоту, поэтому есть смысл немного пострелять. Впрочем, не факт, что вы встретите здесь противника. **Дейдрана** не держит в этом секторе регулярные войска, но частенько посылает туда патрули.



Поговорите с парнем по кличке **Бешеный** и, если будет желание, завербуйте его. Впрочем, солдат он никудышный, разве что снаряжение может таскать. Больший интерес представляет **Камерон**, присматривающий за свалкой, так как с ним можно торговать.



Побродив по живописным окрестностям, вы найдете две пружины, две алюминиевых трубы, скотч и канистру с бензином.

Тренировать ополчение в этом секторе нельзя, поэтому будьте готовы периодически вычищать территорию от отрядов противника группами быстрого реагирования.

БАЛАЙМ

L11

Подготовьте ударную группу и отправляйтесь на штурм элитного поселения прислужников **Дейдраны**.

Атаку лучше начинать с западной части сектора. Укройте своих наемников от пуль за невысокой оградой, которую, кстати, совсем необязательно преодолевать в обход, а можно просто перепрыгнуть. Обратите внимание на то, что крыши домов здесь имеют скос, поэтому забираться на них нельзя.

Всего в секторе **9** противников, большинство из которых не представляет серьезной опасности.





Захватив территорию, откройте с помощью отмычек все сундуки и шкафы. В одном из шкафов (здание на севере, дальняя комната) вы найдете припрятанные **10.000** долларов.

L12

Этот сектор укреплен чуть лучше (вас поджидают **10** противников), но, как и в предыдущем случае, с ними не должно быть проблем.

Разгромив на корню всех и вся, обследуйте местность. Вы обнаружите магазин лекарственных препаратов, электронного оборудования (здесь продается камера!) и другие. В центральной части сектора расположен музей, где находится чаша, о которой говорил **Клаус**. Прежде чем забрать сей ценный реликт, разговорите старого сторожа и отключите сигнализацию (правая дверь ведет в комнату охраны — там и находится кнопка отключения). Совершив кражу, уходите из сектора.

Лояльность **Балаймы** первое время будет ниже **20** процентов, поэтому тренировать ополчение здесь не удастся. Постарайтесь провести несколько удачных боев (например, задайте жару странствующим отрядам головорезов), завоевав тем самым доверие местных жителей. Другой вариант — отнесите чашу в сектор **A2**, это также благотворно скажется на лояльности.

Чашу можно отдать и «боссу» из **Сан Моны**, но лучше все же этого не делать. Тем паче, что деньги с **Клауса** можно получить и так... Именно этому и посвящен следующий параграф.

РАЗБОРКИ В САН МОНЕ

Если вы в свое время умыкнули клад «босса», то от него должно было придти сообщение с требованием вернуть всю сумму (плюс дополнительные **25%** в качестве моральной компенсации) не позднее чем через **48** часов.

Теперь если вы отправитесь в **Сан Мону** (а **48** часов уже давно истекли), местные боевики немедленно откроют огонь, едва лишь заметят ваш отряд. Захват сектора будет довольно сложным, но он реально осуществим для натренированной команды. Всего в секторе **D5** около **20** сильных солдат и еще примерно **15** в секторе **C5**. Одержав победу, вы найдете **20.000$** в карманах убитого «босса» и **15.000$** у боевика, находившегося в баре. В общем, совершили благое дело — избавили город от организованной криминальной сети, да еще и деньгами разжились.

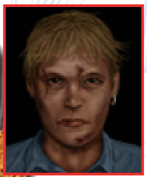
Единственная оговорка — отстреливая бандитов, не заденьте ненароком кого-нибудь из мирных жителей. Чем это чревато, не трудно догадаться.

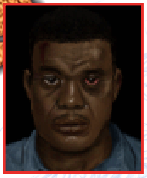
ТИКСА

J9









Тикса — двухуровневая тюрьма, место заточения многих добропорядочных жителей **Арулько**. Среди прочих там томятся **Шенк**, о котором вам говорили ребята из **Эстони**, и **Динамо** — специалист высочайшего класса по открыванию замков любой степени сложности.

Штурм тюрьмы удобнее всего начинать с востока. Не стоит лезть напролом — здание охраняют аж **14** солдат. Лучше всего вести атаку с крыш, отстреливая **10-12** противников, охраняющих внешнюю территорию, а затем добить врагов, засевших в здании.

В северо-восточной комнате есть спуск на второй уровень. Там находятся камеры пыток и содержатся особо опасные заключенные (в том числе и вышеназванная парочка). Охраняют подвал **11** солдат, которые лихо перехватывают ходы и прячутся в основном за решетчатыми окнами. Для того чтобы перехватить их первыми, двигайтесь в «стелс»-режиме, выпустив вперед наиболее опытного и ловкого наемника.

После окончательной победы отпустите всех заключенных и попробуйте нанять **Динамо** и **Шенка**. Первый попросит около полусотни «зеленых» в день, а второй и того меньше — **20$**. Не забудьте оказать медицинскую помощь раненному **Динамо** (нужна не просто перевязка, а именно квалифицированная медицинская помощь).

Собрав вещи, доставьте **Шенка** в **Эстони** и поговорите с **Джейком**, который теперь будет продавать вам куда больше предметов (включая и канистры с бензином).

ГРАМ

H3 (ШАХТА)

Нападать на этот сектор можно с любой стороны; мы же выбрали для начала атаки восточную границу.

Здесь располагается действующая шахта, поэтому неудивительно, что сектор хорошо охраняется. В





общей сложности отряду будут противостоять **16** солдат **Дейдраны**, причем пара из них — элитные бойцы. Однако сложностей со взятием сектора не будет. Присмотрите себе надежное укрытие среди камней (у восточной границы) и методично отстреливайте оттуда выбегающих на шум врагов. Три наемника легко справятся с этой задачей. После завершения боя поговорите с начальником прииска и подставляйте карманы для нового потока финансов.

H2

Как ни странно, этот городской квартал охраняется гораздо лучше, нежели смежный прииск. **Дейдрана** уготовила вам подарок в лице **15** солдат, пятеро из которых очень и очень круты (в основном за счет мощной брони и ракетниц). Выбить засаду из центрального помещения будет достаточно проблематично — одно неосторожное движение, и в вашего наемника летит заряд ракетницы, отнимающий от **40** до **100** единиц **HP**. Как с этим бороться? Предлагаем два варианта: **1**) передвигаться вдоль стены самым крутым и опытным наемником в «стелс»-режиме до тех пор, пока он не засечет противника; **2**) кинуть любую гранату в место предполагаемого нахождения противника и быстренько ворваться внутрь, пока тот будет прохлаждаться на полу, вдыхая клубы ароматного дыма.

Кстати, в северо-западной части сектора есть бочки со взрывчатыми веществами, к которым можно заманить врагов.

H1

Движемся дальше. Если вы следовали предложенному плану, то в сектор **H1** ваш отряд вторгнется с востока. Здесь поджидает ватага из **17** солдат, но все они не слишком хорошо вооружены и защищены, так что особых проблем не будет.

В этой части города есть две ремонтные мастерские — для снаряжения и для электроники. Соот-







ветственно, первого мастера зовут **Арнольд**, а второго — **Фредо**. Оба они являются хорошими специалистами и довольно быстро выполняют свою работу, правда, и гонорары запрашивают подобающие. Кстати, если вы желаете



заполучить в свою команду робота, то не забудьте отдать **Фредо** в починку видеокамеру, так как она, скорее всего, будет находиться в самом плачевном состоянии.

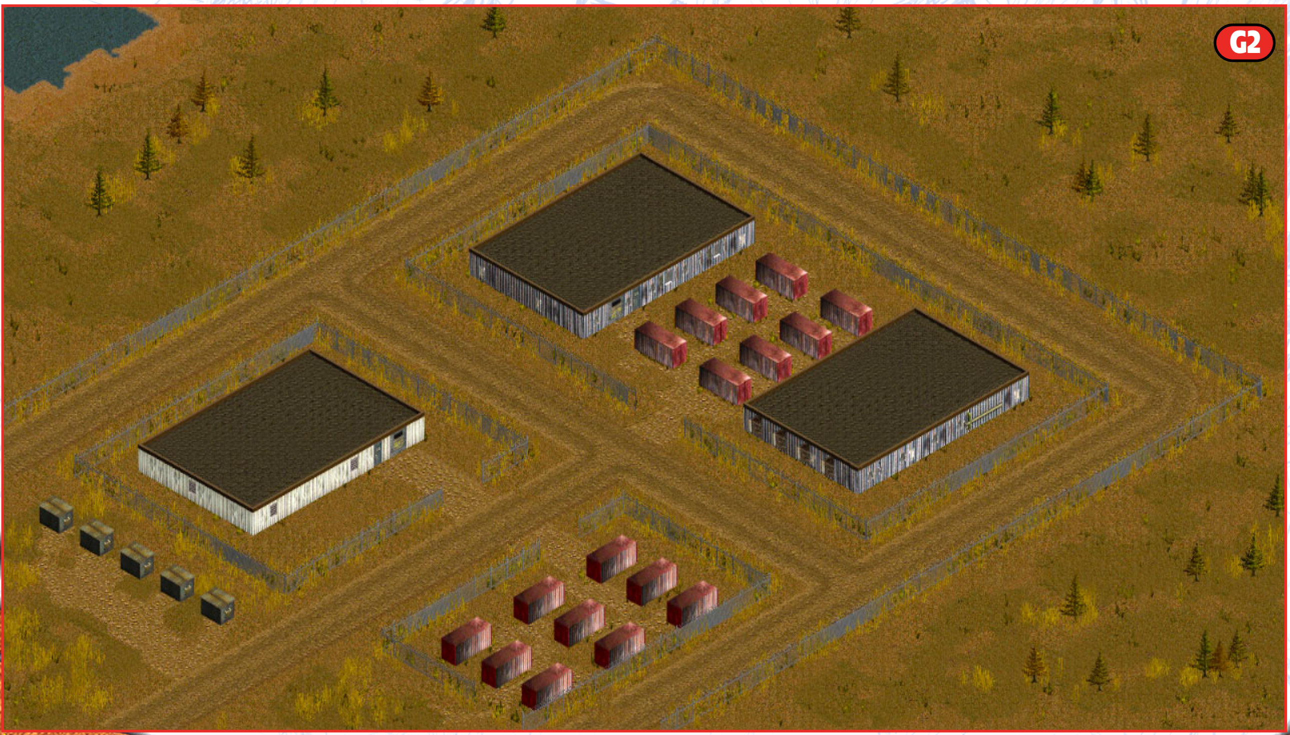
G1

Обратите внимание — в этом секторе все здания имеют крыши со скатом, поэтому забираться на них нельзя. Придется занимать оборону и отстреливать поодиночке **17** врагов, некоторые из которых вооружены ракетницами.

В этом секторе находятся две канистры с бензином — не пропустите их!

G2

Последний из оставшихся секторов **Грама** охраняют **18** солдат **Дейдраны**. Основные силы врага сосредоточены среди ящиков в восточной части сектора.





Оптимальный вариант ведения боевых действий выглядит так: **1**) одного (желательно самого крутого) наемника отправляем на крышу ближайшего здания; **2**) аккуратно ведем группу прикрытия, которая тихо отстреливает особенно рьяных врагов, прикрывая «альпиниста»; **3**) наемник на крыше должен применять тактику «привстал-выстрелил-залег», для того чтобы не попадаться на глаза противнику во время его хода и вместе с тем благополучно посылать в него заряды свинца.
Грам взят!

ОРТА

K4

Орта — секретный завод по производству особо мощного вооружения. Забегая вперед, отметим, что реально вам удастся разжиться лишь ракетными винтовками — оружием, безусловно, солидным, но все же не идеальным.
Прежде чем отправляться «на дело», прихватите с собой пару-тройку зарядов взрывчатки. Вполне сгодятся обычные ТНТ с часовым механизмом.
Штурм начинается с захвата здания в центральной части сектора. Подстрелите немногочисленную охрану внешнего периметра и пролезайте через проделанное в ограждении отверстие. Теперь придется действовать крайне осторожно — около ворот и внутри здания сидят очень крутые ребята с ракетными винтовками (всего в секторе около **18** противников, но эта парочка стоит всех остальных вместе взятых). Они мастерски перехватывают ходы, поэтому вырубить их без потерь будет очень и очень непросто. Попробуйте «подловить» бойца на улице с помощью гранаты, а его напарника (сидит в северо-западном углу комнаты) оглушите с помощью взрывчатки. Как только ход перейдет к вам, наваливайтесь на солдат всем скопом и расстреливайте их, не жалея патронов и **AP**.

Бронированную дверь не смог открыть ни один из наемников, поэтому пришлось взорвать стену с помощью взрывчатки. Возможно, есть и более изящный способ...
За дверью, а точнее за исчезнувшей стеной, находится вход в подземный уровень **Орты**.

K4 (ПОДЗЕМНЫЙ УРОВЕНЬ)

Зайдите в единственную дверь и, оказавшись в небольшом помещении, нажмите на кнопку, которая откроет дверь коридора, ведущего на север.
Внимание! Во время сражения не покидайте этой комнаты, держите оборону именно здесь. Враги в количестве **16** человек (из них пятеро — элитные бойцы) сами найдут вас — только успевай отстреливать. А потом еще и врубят сигнализацию и пустят газ, от которого сами же и задохнутся. В общем, не суйтесь под пули, а спокойно отстреливайтесь из надежного укрытия.



После боя соберите трофеи и идите в западную часть базы. Там вы найдете ученого по имени **Эрнест**. Он настолько занят своими научными проблемами, что привлечь его внимание можно лишь угрозами. После очередной порции запугивающих речей терпение у ученого лопнет, и он отведет вас к складу ракетных винтовок и снарядов к ним. Между прочим, все винтовки — «чистые», т.е. без введенных в память отпечатков пальцев!

МЕДУНА

Вот и пришло время сводить счеты с **Дейдраной**. Надо сказать, захват ее последней базы — **Медуны** — будет не столько сложным с точки зрения стратегии, сколько напряженным в плане тактики. Каждый сектор заполнен большим количеством врагов, и выбивать их придется медленно и методично. Важно как следует подготовиться к финальному бою и провести его, что называется, на одном дыхании.
Увеличьте численность своего отряда, наняв дополнительно самых крутых парней из Ассоциации (например, **Тень, Гаса, Лысого, Потрошителя, Ивана** и др.). К этому моменту вы должны иметь стабильный доход в районе **40.000** «зеленых» в день, так что проблем с оплатой не возникнет (контракт нужно заключать всего на один день).
Заправьте грузовик и подгоните его к границе зоны действия ПВО **Медуны**. Добираться до города пешком слишком накладно — наемники выдохнутся, и это скажется на эффективности их боевых действий. Лучше уж доехать до цитадели диктаторши на автомобиле (запускать по «красным» секторам вертолет опасно — велик риск, что его собьют).
Соберите лучшее вооружение, нагрузите бойцов максимальным числом боеприпасов, гранат, стимуляторов (потребуются оба вида). Не жалейте ничего — поверьте на слово, для победы потребуются все ресурсы.
Обязательно возьмите противотанковые гранатометы, ручные гранатометы, минометы и соответствующую амуницию к ним. Без этого арсенала в **Медуне** делать нечего — в последних секторах вас встретят танки, которым обычное оружие не причиняет ни малейшего вреда!

Приступаем. К **Медуне** будем двигаться по северо-восточному тракту и первой целью поставим базу ПВО в секторе **N4**, захват которой даст нам полный контроль над воздушным пространством.



M6

Все подступы к городу хорошо охраняются, так что на первую засаду ваш отряд нарвется уже в секторе **M6** (а возможно и раньше, если «повезет» встретиться с кочующими бандами). Здесь находятся **11** противников, причем пара солдат принадлежит к элитным подразделениям. Покончив с ними, продолжайте путь.

M5

В следующем секторе — **M5** — вы впервые встретитесь с танками, причем их будет сразу три штуки. Для начала разделайтесь с обычными противниками (**8** солдат, в основном — элита) и только после этого приступайте к уничтожению бронетехники. Для этой цели идеально подходит РПГ (ручной противотанковый гранатомет) — обычно хватает одного выстрела. Впрочем, РПГ и рассчитаны на однократное применение...





N5

Все, добрались до города. В этом секторе находится около **25** солдат (по большей части — элита; располагаются они в угловых пристройках) и десяток диких кошек в вольере. Вольер открывается с помощью кнопок в юго-западной и юго-восточной пристройках — старайтесь не делать лишнего шума и действовать максимально быстро, чтобы не заработать себе новую порцию проблем. Их и так будет немало...

Захватив сектор, соберите все предметы и, главное, не пропустите тяжелое вооружение (комната в северной части здания, в ящиках).

N4 (БАЗА ПВО)

База ПВО, последняя из четырех. У входа в караульное помещение стоят два танка, их поддерживает пехота в количестве **20** человек.

Не пытайтесь идти напролом. Продвигайтесь вдоль северной границы, пока не доберетесь до края карты. Внешнее ограждение ликвидируйте с помощью обычной гранаты, а внутреннее — ножницами для резки ме-





талла. Двигайтесь на юго-восток, затем забирайтесь на крышу постройки и оттуда добивайте врагов. Танки оставьте на десерт.

В доме вы найдете заряды для минометов и тяжелое вооружение.

N3 (АЭРОДРОМ)

Аэродром хорошо охраняется — **3** танка (два у входа и еще один на юго-востоке сектора) при поддержке **17** солдат. Как обычно, отправляйтесь в обход, однако будьте крайне осторожны, продвигаясь вдоль западного побережья — оно тщательно заминировано!

Снимите охрану, расположенную вдоль северной границы базы, переберитесь через проволочный забор и нападайте с тыла. В ангаре (ближайшем к побережью) вы найдете несколько минометных снарядов.

O3

Лабиринт, обороняемый **20** солдатами и **2** танками (юго-восток и центральная часть городского квартала). Будьте предельно осторожны в северной и северо-западной части сектора — там очень много миновушек (можно попробовать выманить на них противника).

Применяйте тактику «привстал-выстрелил-присел», используя стенки лабиринта в качестве прикрытия.

В одном из домиков на юго-западе вы найдете дистанционный детонатор.

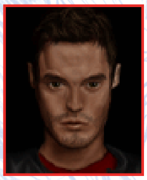




O4

Предпоследний сектор, в котором вас ждут элитные подразделения королевской армии (**16** солдат и **1** танк). В основном пехота рассредоточена по всему сектору, за исключением отряда из **4** человек, занявшего оборону в большом доме на юго-западе.

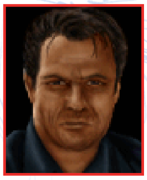
В одном из центральных зданий вы найдете много тонизирующих средств, а в восточной части городского квартала — деньги (**10.000** «зеленых»).



Вылечите раненых, проверьте боекомплект (в принципе, гранатометы и прочее тяжелое вооружение вам больше не понадобится, по крайней мере с танками воевать уже не придется). И прямиком в резиденцию Дейдраны...

P3 (ДВОРЕЦ ДЕЙДРАНЫ)

Высаживайтесь в северной части сектора и медленно продвигайтесь на восток. Западное побережье усеяно минами, да так плотно, что и шагу не ступишь. Увы, выманить противника на эти взрывоопасные просторы не представляется возможным.

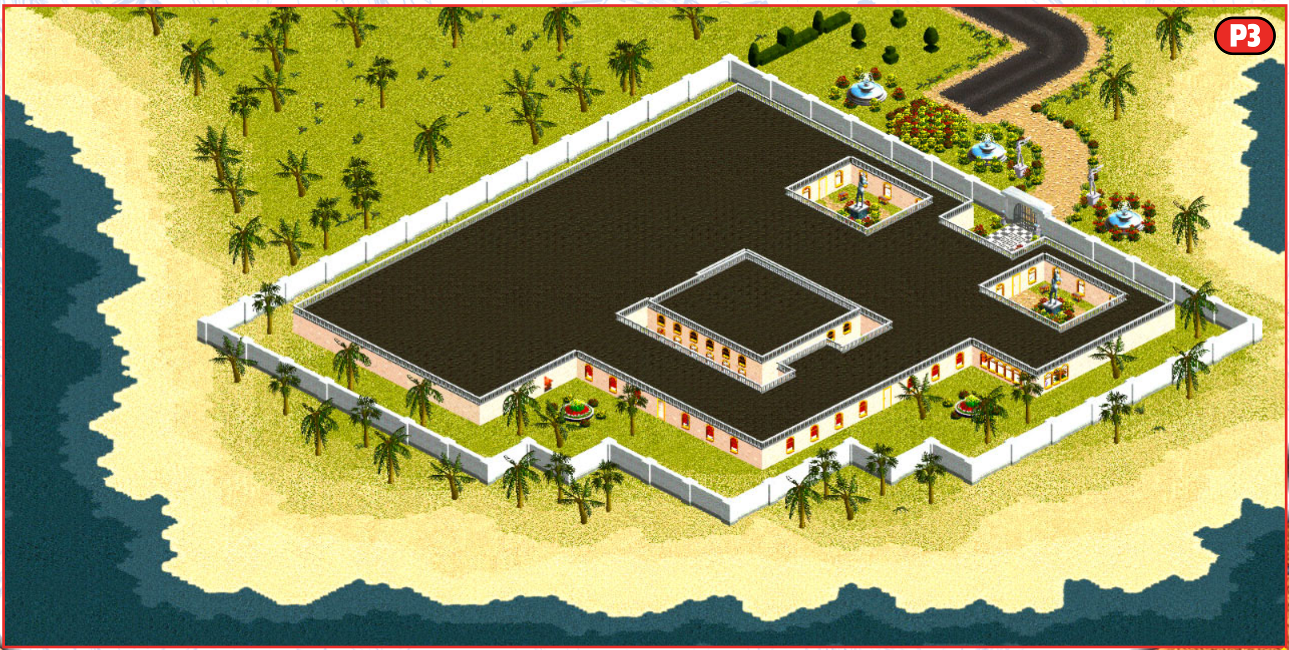


Сектор обороняют лучшие из лучших. В этих ребят можно засадить полмагазина из АКМ, на что они только лениво упадут на пол, а затем вскочат как ни в чем не бывало и встретят вас ответной очередью. Очень сложный сектор. Возможно вам даже придется пожертвовать одним из наемников, которому придется первым заходить в помещения и принимать на себя основной удар врага.

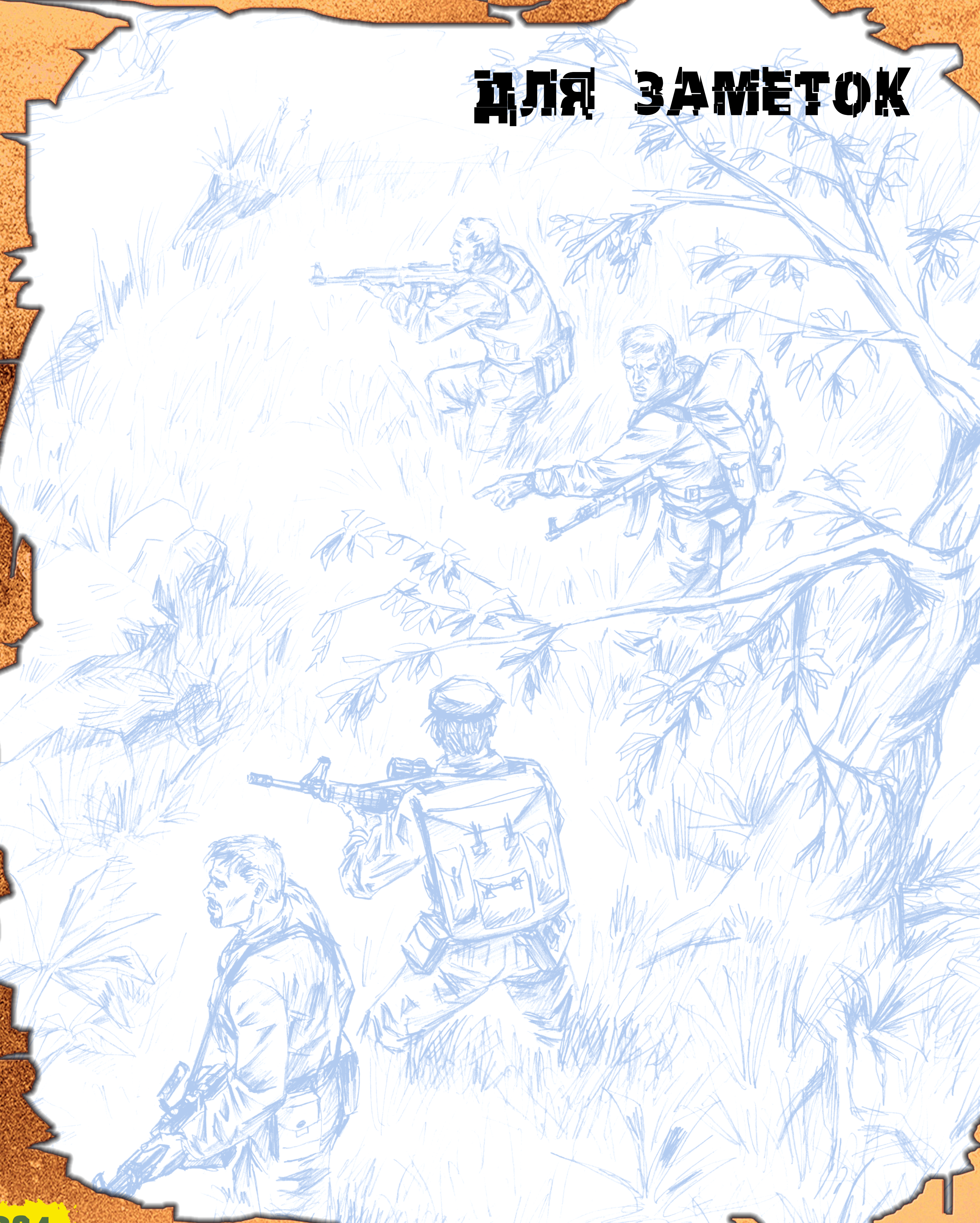
В конце концов вы убьете **Эллиота** и **Джо Паппануса** — двух самых верных слуг королевы, и придет черед самой **Дейдраны**. Надо сказать, она достаточно ловка и проворна, но против отряда профессионалов ей не устоять...



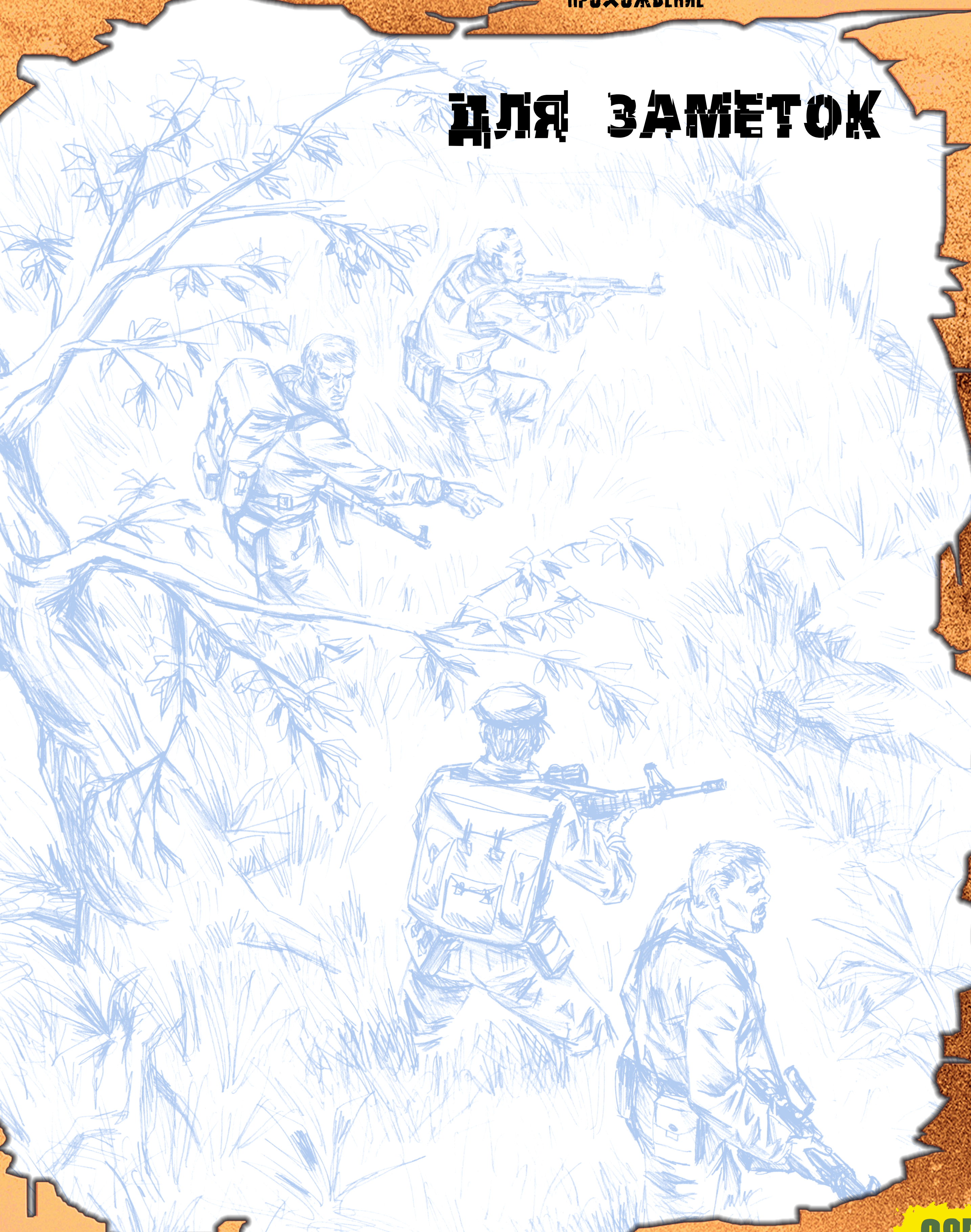
Покойся с миром, диктаторша!



ДЛЯ ЗАМЕТОК



ДЛЯ ЗАМЕТОК



ДЛЯ ЗАМЕТОК



НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

НЕ УПОМЯНУТЫЕ В ПРОХОЖДЕНИИ





ВНИМАНИЕ КОНКУРС

ПОМНИТЕ КРАТКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ, КОТОРЫЕ МЫ ДАВАЛИ НЕИГРОВЫМ ПЕРСОНАЖАМ ПО ХОДУ ПРОХОЖДЕНИЯ?

НАСТАЛА ВАША ОЧЕРЕДЬ: ПРИШЛИТЕ НАМ ОПИСАНИЯ NPC, ПОРТРЕТЫ КОТОРЫХ ВЫ НАЙДЕТЕ НА СТРАНИЦАХ 084-085 (ВСЕХ, КОГО СМОЖЕТЕ ;-)), И У ВАС ПОЯВИТСЯ ОТЛИЧНЫЙ ШАНС ВЫИГРАТЬ ОДИН ИЗ ПРИЗОВ, ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ КОМПАНИЕЙ "БУКА", ЖУРНАЛОМ "СТРАНА ИГР" И ГАЗЕТОЙ "СТРАНА PC ИГР"

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652,
с пометкой «**На конкурс JA2**»

НЕ ЗАБУДЬТЕ ВЛОЖИТЬ В КОНВЕРТ ЗАПОЛНЕННУЮ АНКЕТУ

АНКЕТА

ДЛЯ НАЧАЛА ДАВАЙТЕ ПОЗНАКОМИМСЯ:

1. ВАС ЗОВУТ

2. ВАМ

- ☐ меньше 10 лет
- ☐ 10-13
- ☐ 14-17
- ☐ 18-21
- ☐ 21-25
- ☐ 26-30
- ☐ 31-40
- ☐ больше 40

3. ВЫ ЖИВЕТЕ В ГОРОДЕ

4. ВАШ АДРЕС (С ИНДЕКСОМ)

5. ВАШ E-MAIL (ЕСЛИ ЕСТЬ)

6. ВЫ УЧИТЕСЬ/РАБОТАЕТЕ

ТЕПЕРЬ НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ О ВАШИХ УВЛЕЧЕНИЯХ:

7. КАК ДАВНО ВЫ ИГРАЕТЕ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ?

- ☐ до 1 года
- ☐ от 1 до 3 лет
- ☐ от 3 до 5 лет
- ☐ больше 5 лет

8. ИГРЫ КАКИХ ЖАНРОВ ВЫ ПРЕДПОЧИТАЕТЕ? ПОШАГОВЫЕ СТРАТЕГИИ

- ☐ пошаговые стратегии
- ☐ стратегии в реальном времени
- ☐ авиационные симуляторы
- ☐ космические симуляторы
- ☐ квесты
- ☐ 3D-action
- ☐ спортивные игры
- ☐ ролевые игры
- ☐ драки (файтинги)
- ☐ бродилки/аркады

9. ВАША ЛЮБИМАЯ ИГРА

10. ВАША ЛЮБИМАЯ ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА

- ☐ PC
- ☐ PlayStation
- ☐ Nintendo 64
- ☐ другое

11. ИГРАЛИ ЛИ ВЫ В JAGGED ALLIANCE И В JA: DEADLY GAMES?

- ☐ да
- ☐ нет

12. КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ЛОКАЛИЗАЦИИ ИГР (ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК)?

- ☐ это здорово!
- ☐ я не покупаю таких игр
- ☐ мне все равно, лишь бы игра была хорошая

13. КАКИЕ ЛОКАЛИЗОВАННЫЕ ИГРЫ ВЫ ПРИОБРЕЛИ / СОБИРАЕТЕСЬ ПРИОБРЕСТИ В БЛИЖАЙШЕЕ ВРЕМЯ?

14. КАК ВЫ ОЦЕНИВАЕТЕ КАЧЕСТВО ЛОКАЛИЗАЦИИ JA 2, ВЫПОЛНЕННОЙ КОМПАНИЕЙ "БУКА" (ОТ 1 ДО 5 БАЛЛОВ)?

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

14. КАКИЕ ИГРОВЫЕ ЖУРНАЛЫ ВЫ ПРИОБРЕТАЕТЕ ЧАЩЕ ВСЕГО?

- ☐ Великий Дракон
- ☐ Игромания
- ☐ Навигатор Игрового Мира
- ☐ Страна Игр
- ☐ Хакер
- ☐ Game.exe
- ☐ Official PlayStation Magazine
- ☐ MegaGame

15. ЕСТЬ ЛИ У ВАС ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ?

- ☐ да
- ☐ нет

16. СКОЛЬКО ИГР ВЫ ПОКУПАЕТЕ В МЕСЯЦ?

- ☐ покупаю игры ОЧЕНЬ редко
- ☐ 1-2
- ☐ 3-5
- ☐ 5-10
- ☐ более 10

17. СКОЛЬКО ЛИЦЕНЗИОННЫХ ИГР ВЫ ПОКУПАЕТЕ В МЕСЯЦ?

- ☐ издеваетесь?
- ☐ 1-2
- ☐ 3-5
- ☐ более 5

СПЕЦВЫПУСКИ "СТРАНЫ ИГР" - НАШ НОВЫЙ ПРОЕКТ. НАМ БЫЛО БЫ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНО УЗНАТЬ ВАШЕ МНЕНИЕ О НЕМ.

16. ОТКУДА ВЫ УЗНАЛИ О СУЩЕСТВОВАНИИ СПЕЦВЫПУСКА "JAGGED ALLIANCE 2"?

- ☐ реклама в журнале
- ☐ от друзей
- ☐ случайно увидел в продаже

17. Где вы его приобрели

18. Сколько вы за него заплатили

19. Какие разделы вам понравились больше всего /не понравились совсем

20. Чего не хватает

21. Оцените этот выпуск (от 1 до 5 баллов)

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

22. Покупали ли вы спецвыпуски "Heroes of Might & Magic III" и "Tomb Raider Universe"?

- ☐ Heroes of Might & Magic III
- ☐ Tomb Raider Universe
- ☐ ничего о них не слышал

23. По каким еще играм вы бы хотели увидеть наши спецвыпуски

24. Хотели бы вы, чтобы в одном спецвыпуске рассказывалось о нескольких играх приблизительно схожей тематики

- ☐ да
- ☐ нет
- ☐ мне все равно

25. Хотели бы вы, чтобы часть тиража комплектовалась CD с демоверсиями, роликами, артами (цена спецвыпуска при этом возрастет в полтора раза)

- ☐ да
- ☐ нет
- ☐ мне все равно

26. Ваши пожелания и комментарии



e@shop
http://www.e-shop.ru
Представительство в Санкт-Петербурге
e-mail: eshop@litepro.spb.ru
телефон: (812) 311-8312
Компьютерные игры, аксессуары для компьютера и видео игры
с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине
Заказ по интернету: http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: $3
По московской области $5-$9
Expansion Pack 4MB Система: Nintendo 64 $ 39.99
NEW Quake II Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 85.99
Перчатка-джойстик Система: Nintendo 64 $ 79.99
Controller N64 цветной Система: Nintendo 64 $ 34.99
Mario Party Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 79.99
NEW Super Smash Brothers Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 79.99
Castlevania 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 75.95
NEW Агония Власти 2 Издатель: Бука $ 11.00
EverQest Издатель: 989 Studios $ 65.99
СКОРО Dangeon Keepeer II (рус. док.) Издатель: Electronic Arts $ 20.99
Turok 2 Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 79.99
Zelda 64 Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 79.99
Joystick Wing Man Warrior Производитель: Logitech $ 63.69
NEW Alen vs. Predator Издатель: Fox Interactive $ 33.95
NEW Sports Car GT (рус. док.) Издатель: Electronic Arts $ 20.99
Red Line (рус. док.) Издатель: Accolade $ 20.99
NEW Star Wars Episode I: Racer Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 89.99
Star Wars: Rogue Squadron Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 72.99
Formula Sprint Производитель: Thrustmaster $ 95.99
Joystick Wing Man Extreme Производитель: Logitech $ 59.99
Unreal (рус. док.) Издатель: GT Interactive $ 19.99
Blood 2: The Chosen (рус. док.) Издатель: GT Interactive $ 22.99
SUPER PRICE Populous: the Beginning Издатель: Electronic Arts $ 13.99
Top Gear Overdrive Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 74.99
California Speed Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 75.99
Voodoo 3 2000, 16 Mb, AGP Производитель: 3 Dfx $ 135.95
Joystick F-16 FLCS Производитель: Thrustmaster $ 177.95
SUPER PRICE Dungeon Keeper (рус. док.) Издатель: Electronic Arts $ 11.99
Abe's Exodus (рус. док.) Издатель: GT Software $ 19.99
SUPER PRICE Need for Speed III (рус. док.) Издатель: Electronic Arts $ 16.99
NEW World Driver Championship Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 85.99
SUPER PRICE Multi Racing Championship Система: Nintendo 64 (NTSC) $ 65.99
3Dfx Banshee (OEM) Производитель: Creative $ 99.95
Joystick Gamestick Производитель: CH $ 35.99
NHL ' 99 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts $ 19.99
SIN (рус. док.) Издатель: Activision $ 33.99
DUNE (рус. док.) Издатель: Electronic Arts $ 19.99
Game Boy в цветном корпусе Система: Game Boy $ 57.59
Принтер черно-белый Система: Game Boy $ 68.39
Стерео-очки Производитель: Metabyte $ 154.99
Attack Thortle Производитель: Thrustmaster $ 85.95
Half-Life (рус. док.) Издатель: Sierra $ 26.99
F-15 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts $ 21.99
SUPER PRICE Sim City 3000 (на рус. яз.) Издатель: Electronic Arts $ 13.99
Color Game Boy Solid Purple Система: цветной Game Boy $ 109.99
Камера Система: Game Boy $ 74.99
NEW TBS Montego II Quadzilla Производитель: Turtle Beach $ 119.00
Joystick Firebird 2 Производитель: Gravis $ 39.95
X-Files (рус. док.) Издатель: Electronic Arts $ 27.00
Myth II (рус. док.) Издатель: Bungie Software $ 30.95
Lands of Lore III (рус. док.) Издатель: Westwood $ 20.99
(Color) Wario Land II Система: Game Boy Color $ 44.99
Alladin Система: Game Boy $ 23.19
Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.
Заказ по телефону можно сдать с 10.00 до 19.00 без выходных



Jagged Alliance 2
«Сегодня мы играем в Jagged Alliance 2, а значит еще долгие месяцы мы будем самыми счастливыми людьми на свете. Это — НАША ИГРА.»
Страна PC Игр
«Технологически игра полностью отвечает современным требованиям, а по стилистике и духу она осталось прежней, именно той, которая когда-то нам столь полюбилась.»
Страна Игр
«Все хорошее, что было в первой части игры, сохранено и стало еще лучше.»
PC Gamer
«SirTech удалось создать шедевр в жанре классических пошаговых стратегий.»
GameSpot
Агония Власти
fully compatible
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.Buka.com
SIRTECH
www.Sir-tech.com
www.jaggedalliance.com